



COMMAND
CONQUER

RED ALERT

ה ה ה ה ה ה ה ה ה ה ה



Westwood
STUDIO 5

COMMAND
&
CONQUER
RED ALERT

מדריך לשחקן

הכוחות הסובייטיים

אידיאולוגיה: זה נגלה לסטאלין בסדרת חלומות. זכות הלידה של האימפריה הסובייטית היא לא פחות מאשר כיבוש ושליטה בכל כדור הארץ. זכות הלידה של יוסף סטאלין היא לא פחות מאשר כיבוש רוחו ושליטה במעשיו של כל אזרח סובייטי.

ראש המדינה הנוכחי: יוסף סטאלין

בסיס הפעילות: כל חצי האי היורואסיאתי. מפקדות מזוהות במוסקבה, קייב, סטאלינגרד, חרטום, קאראצ'י, ודה-נאנג.

עוצמה צבאית: סדר הכוחות המגויס עומד על 14 מליון. כוחות מיוחדים, כלל משטרה ו-NKVD, כ-7 מליון.



עוצמה כלכלית: מאמינים שסך הנכסים התפעוליים עולה על 486.2 מיליארד פרנקים שווייצריים.

עוצמה פוליטית: כיוון שכל אדם בבריה"מ חייב להיות חבר במפלגה הקומוניסטית, רשת סוכנים עצומה המונה מעל 200 מליון אזרחים חדרה לממשלות של רוב המדינות הפאן-אפריקאיות, פאן-הודיות, ופאן-אסיאתיות עם מאחזים חזקים חשודים במקסיקו סיטי וונקובר.

קשרים: החברה הדמוקרטית העולמית, ליגת ההגנה האסיאתית, איחוד החופש.

ראה גם: הנדרסון, ד. ק. וצ'או, ק. ל., פעילויות טרוריסטיות סובייטיות.



תוכן העניינים

3
5
7
22
25
25
34
34
40
47
53
60
78
81

הבנת האויב שלך
כיצד להתחיל
מתחילים לשחק
אמצעי שליטה מתקדמים
משחק רב משתתפים
משחק באמצעות האינטרנט
עורך השטח
מבנים של כוחות הברית
יחידות של כוחות הברית
מבנים סובייטים
יחידות סובייטיות
הדרכה
פתרון בעיות
תמיכה טכנית

WestwoodTM
STUDIOS

www.westwood.com

www.vie.co.uk/vie

כוחות הברית

אידיאולוגיה: להתנגד לתוקפנות סובייטית נגד כל מעצמות העולם מדרגה ראשונה ושנייה. לשמור ולהגן על האידיאלים המוגדרים ע"י הארגון העולמי של האומות.

מנהיג נוכחי: הגנרל גונטר פון אסלינג, המפקד העליון של כוחות הברית.

בסיס פעילויות: מפקדה, מבצעים מאוחדים, לונדון; הזירה הצפונית, אוסלו; הזירה הדרומית, מדריד.

עוצמה צבאית: כוחות מגויסים כ-3.4 מליון. כוחות מיוחדים, כלל כוחות גרילה ומורדים, כ-1.7 מליון. החימוש מסווג לפי מסמך DEFCON 177.4, תקנות הגנת הברית.

עוצמה כלכלית: משיבית רצון. הנכסים מסווגים עקב מספר הממשלות והמטבעות.

עוצמה פוליטית: לא ישימה. הברית פועלת במצב הנוכחי כחונטה צבאית מותאמת.

קשרים: האו"ם.

ראה גם: איינשטיין, "היסטוריה של נשקי כוחות הברית.", פורט, צ'ארלס א., "פלישות וטלמטריה".



כיצד להתחיל

דרישות המערכת

חלונות 95

מחשב IBM או תואם 100% עם מעבד פנטיום, חלונות 95, 8MB זכרון RAM (מומלץ מאוד להשתמש ב-16MB), מאיץ וידאו PCI Local Bus (אין תמיכה בכרטיסי וידאו ISA) וצג צבעוני כרטיס קול תומך אודיו דיגיטלי של חלונות 95, כונן תקליטורים בעל מהירות כפולה לפחות, 40MB של מקום פנוי על הכונן הקשיח, מודם 14.4 (מומלץ 28.8) עבור משחק באמצעות מודם רשת IPX עבור משחק ברשת תקשורת מקומית, מקלדת, עכבר

דוס

מחשב IBM או תואם 100% עם מעבד 486 66MHz לפחות, דוס 5.0 ומעלה או חלונות 3.1 ומעלה 8MB זכרון פנימי (מומלץ מאוד להשתמש ב-16MB), כרטיס מסך VGA או MCGA (256 צבעים) וצג צבעוני, צליל דיגיטלי דרך כרטיסי Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, Sound Blaster AWE/32, Sound Blaster תואמי Sound Blaster ב-100%, Gravis UltraSound, Gravis UltraSound MAX, Ensoniq Soundscape, Roland RAP-10, ESS Audiodrive, Pro Audio Spectrum 16 או Gold Sound Standard, Microsoft Sound System. כונן תקליטורים בעל מהירות כפולה לפחות, 40MB של מקום פנוי על הכונן הקשיח, מודם 14.4 (מומלץ 28.8) עבור משחק באמצעות מודם, רשת IPX עבור משחק ברשת תקשורת מקומית מקלדת, עכבר תואם מיקרוסופט ב-100%

התקנה

חלונות 95

הכנס דיסק של Red Alert לתוך כונן התקליטורים.

Red Alert לחלונות 95 משתמש בהפעלה אוטומטית כדי להציג בפניך אפשרויות התקנה ומשחק. הכנסת דיסק כלשהו אל הכונן צריכה לגרום לדיאלוג ההפעלה האוטומטית להופיע. אם טרם הכנסת דיסק של Red Alert אל הכונן בעבר, תוצג בפניך אפשרות של התקנה מתוך דיאלוג זה. לחץ על ההתקנה ועקוב אחר ההוראות המופיעות על המסך.

במידה והפעלה אוטומטית של חלונות 95 אינה עובדת על המערכת שלך, תוכל להתקין את המשחק ע"י לחיצה על כפתור "התחל" אשר נמצא על שורת המשימות של חלונות 95, בפניה השמאלית-תחתונה של המסך. לחץ על "הפעלה", הקלד "D:\SETUP" (כאשר D היא האות המציינת את כונן התקליטורים) ואז לחץ על כפתור "אישור". אגא עקוב אחר ההוראות המופיעות על המסך.

ברגע שההתקנה מסתיימת, תחזור לחלונות. לפי ברירת המחדל, Red Alert מותקן בתוך ספריה

בשם C:\WESTWOOD\REDALERT.

דוס

הכנס את הדיסק של Red Alert לתוך כונן התקליטורים. במצב C:\, הקלד "D:" ולאחר מכן [Enter] (כאשר D היא האות המציינת את כונן התקליטורים שלך). ברגע שתראה את הסמן החדש (D:\), הקלד "SETUP" ולאחר מכן [Enter].

אגא עקוב אחר ההוראות המופיעות על המסך.

לפי ברירת המחדל, Red Alert מותקן בתוך ספריה בשם C:\WESTWOOD\REDALERT.

הערה: אם אתה מתקין את גרסת הדוס של Red Alert על מערכת הרצה תחת חלונות 95, אגא עקוב אחר ההוראות ההתקנה עבור חלונות 95. דבר זה יגרום להתקנת אפשרות למשחק דוס תחת תפריט המשנה "Red Alert" בתוך קבוצת התוכנות "Westwood".

מתחילים לשחק

התחלת המשחק בחירת הצד שלך

C&C: Red Alert מאפשר לך לשחק אחד מתוך שני הכוחות הנלחמים: בעלות הברית, המורכב מקומץ המדינות האירופאיות החופשיות הנותרות אשר מתנגדות לסטאלין; או האימפריה הסובייטית, מכונת המלחמה האדירה אשר שמה לה למטרה לכבוש את היבשת.

אם תבחר בבעלות הברית, תילחם נגד האימפריה הסובייטית. אם תבחר את האימפריה הסובייטית, תילחם נגד בעלות הברית. כל צד שונה באופן מהותי מהצד השני, עם חולשות ויתרונות שונים, יחידות שונות, טכנולוגיות, ופילוסופיות שונות לגבי מלחמה. בנוסף, תסריטים שונים יתגלו לך בהתאם לצד אותו בחרת.

בפעם הראשונה שתפעיל את המשחק, תכנס ישר לתוך המשחק עצמו, תלוי בתקליטור אותו הכנסת. אם תכניס את התקליטור הסובייטי, המשחק הסובייטי יתחיל. אם תשתמש בתקליטור בעלות הברית, תתחיל במשימות של בעלות הברית.

כאשר אתה מתחיל משחק חדש, תיבת דיאלוג תופיע ותשאל אותך איזה צד אתה רוצה לשחק. לחץ על הצד בו אתה חפץ והמשחק יתחיל. יתכן ותתבקש להחליף בין התקליטורים, תלוי באיזה צד אתה בוחר לשחק.



תפריט מסך הפתיחה

תפריט מסך הפתיחה

כאשר אתה מתחיל את המשחק בפעם הראשונה, תזכה לראות את ההקדמה המלהיבה של Red Alert. לאחר ההקדמה, המשחק עצמו יתחיל. במשחקים הבאים, תגיע ישר לתפריט מסך הפתיחה.

התחלת משחק חדש (START NEW GAME)

אם ברצונך להתחיל משחק חדש, בחר באפשרות זו. המשחק החדש שלך יתחיל עם מסך בו תתבקש לבחור את רמת הקושי, ואז תינתן לך האפשרות לבחור את הצד אותו אתה מבקש לשחק: בעלות הברית או הסובייטים. כאשר אתה מתחיל משחק חדש, ההקדמה אינה מופיעה שוב.

רמות קושי

קיימות 3 רמות קושי, אשר משנות את האיזון של המשחק. אנו ממליצים לשחק את המשחק ברמת קושי רגילה (Normal), אך אם אתה חש שהמשחק קשה או קל מדי עבורך, תוכל להתאים אותו לפי טעמך. ניתן לשנות את הקושי אך ורק בתחילת משחק חדש - לא תוכל לשנות את הרמה לאחר שתתחיל במשימות שלך.

חלונות וחלונות לקבוצות עבודה גרסאות 3.1 ו-3.11 (גרסת דוס בלבד)

הכנס את הדיסק של Red Alert לתוך כונן התקליטורים. מתוך מנהל היישומים של חלונות בחר בתפריט "קובץ". מתוך תפריט זה בחר "הפעלה". בתוך תיבת הדו-שיח המופיעה הקלד "D:\SETUP" (כאשר D היא האות המציינת את כונן התקליטורים שלך) ולחץ על כפתור "אישור".

אנא עקוב אחר ההוראות המופיעות על המסך. בדעי שההתקנה מסתיימת, תחזור לחלונות וקבוצת יישומים חדשה בשם "WESTWOOD" תיפתח ובתוכה סמלים עבור Red Alert ותוכנת ההתקנה. לפי ברירת המחדל, Red Alert מותקן בתוך ספרייה בשם C:\WESTWOOD\REDALERT.

הוראות הפעלה

חלונות 95

הכנס דיסק של Red Alert לתוך כונן התקליטורים.

Red Alert לחלונות 95 משתמש בהפעלה אוטומטית כדי להציג בפניך אפשרויות התקנה ומשחק. הכנסת דיסק כלשהו אל הכונן צריכה לגרום לדיאלוג של ההפעלה האוטומטית להופיע. אם כבר התקנת את המשחק, תוצג לך אפשרות "Play" מתוך תיבת דו-שיח זו. לחץ על אפשרות זו כדי להפעיל את המשחק. ההקדמה למשחק תתחיל.

יש אפשרות נוספת להפעיל את המשחק באמצעות לחיצה על כפתור "התחל" בשורת המשימה של חלונות 95. לחיצה על "תוכניות", לאחר מכן על "Westwood", לאחר מכן על "Red Alert" ולבסוף לחיצה על "Red Alert Windows 95 Edition".

דוס

הכנס את הדיסק של Red Alert לתוך כונן התקליטורים.

במצב C:\>, הקלד C:\WESTWOOD\REDALERT [Enter] ולאחר מכן הקלד "RA" [Enter].

אם התקנת את Red Alert לספרייה אחרת עליך להקליד "[שם הספרייה באמצע המשחק] CD [Enter] תחילה, ורק לאחר מכן "RA" [Enter].

הערה: אם אתה מתקין את גרסת הדוס של Red Alert על מערכת הרצה תחת חלונות 95, עליך להחלים מתיבת הדו שיח "Windows 95 Autoplay" אשר מופיעה כאשר אתה מכניס את התקליטור לכונן במקום זאת, הריץ את המשחק ע"י לחיצה על כפתור "התחיל" שבשורת המשימה בחלונות 95. לחיצה על "תוכניות", על "Westwood", על "Red Alert" ושם על "Red Alert DOS version".

חלונות וחלונות לקבוצות עבודה גרסאות 3.1 ו-3.11 (גרסת דוס בלבד)

הכנס את הדיסק של Red Alert לתוך כונן התקליטורים.

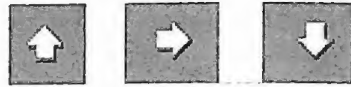
מתוך מנהל היישומים של חלונות, לחץ לחיצה כפולה על הסמל של "Red Alert", הנמצא בתוך קבוצת היישומים "Westwood".

גלילה על פני המסך

כדי לגלול את שדה הקרב, הזז את סמן העכבר לקצה המסך. הסמן יהפוך לחץ לבן והמבט על שדה הקרב יזוז בכיוון החץ. אם אתה נמצא בקצה שדה הקרב, יופיע סימן מעל החץ המורה שאין אפשרות לזוז בכיוון החץ



חצי אין אפשרות גלילה



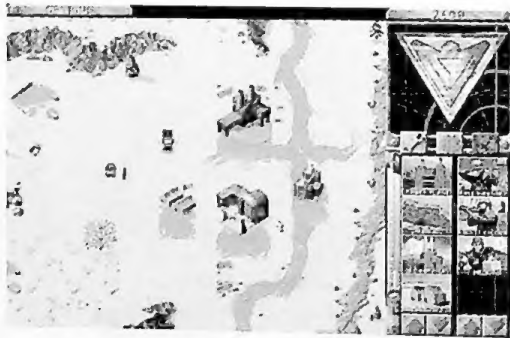
חצי גלילה

פיקוד על כוחותיך

כדי לגרום ליחידות שלך לפעול, בחר בכוח ע"י לחיצה שמאלית עליו, ולאחר מכן הזז את הסמן לנקודה הרצויה בשדה הקרב אליה אתה רוצה שכוח זה יעבור. אם הסמן נמצא מעל מטרה פוטנציאלית, הוא ישתנה לאחד מסמני הטיווח (ראה טיווח בעמוד הבא). לחיצה שמאלית בשלב זה תגרום לכוח לתקוף את המטרה. אחרת, הפעולה תגרום לתזוזת הכוח הנבחר, אלא אם הגישה לנקודה זו אינה עבירה (כדוגמת צוקים או עצים), כאשר במקרה כזה הכוח יתקרב ככל שאפשר למטרה.

יש לך אפשרות לבחור את כלי הטיס שלך בעודם באוויר ע"י בחירתם באמצעות תיבה (ראה פעילויות קבוצתיות) בעודם באוויר. לאחר הבחירה, תוכל לתת להם פקודות חדשות, לבדוק את מצב הבריאות שלהם וכו'.

כדי לבטל את מצב התזוזה/תקיפה או כל מצב אחר, לחץ לחיצה ימנית ובחירת הכוח תבוטל. למרות שהוא אינו הכוח הנבחר עוד, הכוח ישמור על הפקודות שלו, וימשיך בביצוע הפקודה האחרונה שקיבל. כדי לעצור כוח בתזוזה, בחר בו שוב והגדר לו מקום חדש לזוז אליו או לחץ על מקש ה-"S".



מסך המשחק הראשי



סמן אין תזוזה



סמן תזוזה



סמן בחירה

בהתאם לקביעת רמת הקושי, היחידות והמבנים שלך עשויים להיות זולים/יקרים יותר, מהירים יותר/איטיים יותר, יריות מהירות/איטיות יותר, ומאיך דברים אלו אצל היריב יהיו בדיוק להפך.

אינטרנט

בחר באפשרות זו כדי להתחבר באופן מקוון לאתר של Westwood ולשחק באמצעות האינטרנט. (רק בחלונות 95, ראה בהמשך הסברים אודות משחק דרך האינטרנט).

טעינת משימה (LOAD A MISSION)

אם ברצונך לשחק במשימה שנשמרה בעבר, בחר באפשרות זו.



מסך טעינת משימה

ממסך זה, לחץ על החץ למעלה או החץ למטה כדי לברור בין כל המשימות השמורות שלך. בחר במשימה השמורה אותה אתה רוצה לטעון מחדש ולחץ עם הלחצן השמאלי של העכבר על LOAD.

משחק רב משתתפים (MULTIPLAYER GAME)

אפשרות זו מאפשרת לך לבחור במשחק רב משתתפים ברשת (אם רשת כזו זוהתה) או משחק סריאלי (מודם או Null Modem). ראה את החלק אודות משחק רב משתתפים לקבלת פרטים נוספים.

הצג מחדש את ההקדמה (REPLAY INTRODUCTION)

אם ברצונך לראות שוב את ההקדמה, בחר באפשרות זו.

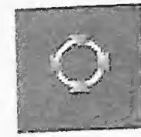
יציאה מהמשחק (EXIT GAME)

בחר באפשרות זו כדי לצאת חזרה לשולחן העבודה של חלונות 95 או לדוס, בהתאם לגרסת המשחק בה אתה משחק.

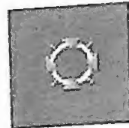
המשחק הבסיסי של C&C: Red Alert

המשחק עבור C&C: Red Alert תוכנן לאפשר שליטה מרבית ביחידות ובמבנים שלך ללא קושי רב. אם אתה מכיר את סביבת החלונות (הצבעה ולחיצה וכו'), תוכל לשחק את C&C: Red Alert בקלות. העכבר יזיז את סמן העכבר על פני המסך, ובהתאם לדברים עליהם תלחץ, תוכל להורות לפקד על יחידות, לבנות מבנים, לתקוף, לתקן, ולבצע מגוון פעולות נוספות. ככלל בסיסי ב-C&C: Red Alert, לחיצה שמאלית מאשרת הוראות, משנה מצבים, או בוחרת מבנים ויחידות. לחיצה ימנית מקפיאה ומבטלת פעולות, מצבים ובחירות.

קיימים שני סמני טיווח ב-Red Alert. ההבדל בין השניים אינו גדול, אך הסמן אותו תקבל אומר לך האם היחידה בה בחרת נמצאת בטווח של המטרה, או האם יהיה על יחידה זו לזוז כדי לתקוף את היעד אותו טיווחת. מידע זה הופך חשוב בשלב מאוחר יותר של המשחק כאשר חלק מהיחידות בעלות טווח ארוך יותר (או כאשר אתה מנסה להתחמק מהשפעתן). שים לב שמידע זה יהיה זמין רק כאשר בחרת ביחידה אחת בכל פעם.



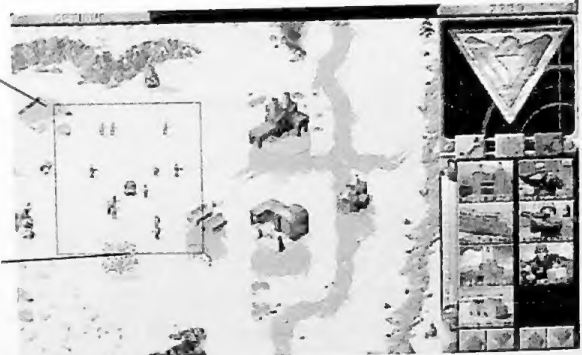
סמן מטרה בטווח



סמן מטרה מחוץ לטווח

פעילויות קבוצתיות

בכדי לחסוך זמן, יש באפשרותך ליצור צוותים מבין החיילים שלך. כדי לבחור מספר יחידות בזמנית, לחץ על הלחצן השמאלי של העכבר והשאיר אותו לחוץ. גרוור את סמן העכבר על כל היחידות שאתה רוצה לבחור. מסגרת לבנה מציינת את תחום הבחירה. לאחר שבחרת, שחרר את לחצן העכבר, וכל היחידות בתוך המסגרת הלבנה יבחרו. תוכל לתת לקבוצה זו פקודה באותו אופן בו אתה פוקד על יחידה בודדת. חלק מהיחידות בתוך קבוצות לא יגיבו לפקודות מסוימות. לדוגמא, חובש בתוך יחידה שקיבלה פקודה לתקוף לא יזוז כאשר שאר הקבוצה תיצור מגע עם האויב, כיוון שאין לו נשק.



לחץ לחיצה שמאלית והחזק את הכפתור
לאחר מכן גרוור את הסמן כך שהריבוע יכלול את כל היחידות שרצית

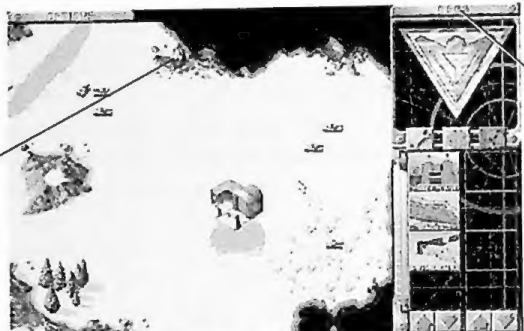
בחירת קבוצה

"ערפל קרב"

כאשר אתה מתחיל משימה, מרבית שדה הקרב מכוסה ב"ערפל קרב" שחור. הוא מייצג את השטוחים הבלתי ידועים של שדה הקרב שטרם נחקרו. כאשר אתה מזיז את היחידות שלך לקצה השטח הגלוי, ערפל הקרב יתחיל להיחשף סביבם, בהתאם לטווח הראיה של אותם כוחות. אתה יכול להורות ליחידה להיכנס עמוק לתוך ערפל הקרב, ולחשוף חלקים גדולים מהשטח בבת אחת. מבנים או יחידות מסוימים יוכלו להחזיר את ערפל הקרב ולחסום בפניך (או בפני היריבים שלך) את היכולת לראות את אותו אזור.

התא הצדדי (SIDEBAR)

התא הצדדי הוא הכלי שלך לגישה למידע ויכולות אשר אינם קשורים ישירות לכוחות שלך. בעזרתו, תוכל לבנות יחידות ומבנים, לקבל תמונת מכ"מ של האזור (אם יש לך כיפת מכ"מ או GPS) וכן לראות כמה אנרגיה הבסיס שלך צורך לעומת הכמות אותה הוא מייצר. בגרסת חלונות 95 של Red Alert, התא הצדדי תמיד פתוח ולא ניתן לסגור אותו. בגרסת ה-DOS, ניתן להחליף בין מצב פתוח או סגור. ממסך המשחק הראשי, ניתן לפתוח את התא הצדדי ע"י לחיצה עם הלחצן השמאלי של העכבר על כפתור התא הצדדי בפינה הימנית העליונה של המסך. לחץ על הכפתור פעם נוספת כדי לסגור את הסרגל. אם יש לך סדנא, הסרגל יפתח באופן אוטומטי. מד הכסף נמצא מעל כפתור תא הצד בחלונות 95 ולשמאלו ב-DOS. מד זה מראה לך כמה כסף יש ברשותך לצורך תחזוקת הבסיס שלך והכוחות שבו. ראה את החלק הודן בעופרה ובאיסוף לקבלת מידע נוסף על כסף והדרך בה ניתן להרוויח אותו.



התא הצדדי פתוח

בניית הבסיס שלך

דבר חיוני להצלחת רבות מהמשימות הוא בניית הבסיס שלך, התחזוקה השוטפת וההגנה על בסיס זה במהלך קרב. הבסיס דרוש לאיסוף משאבים (באמצעות מפעל העופרה יחד עם משאית העופרה הנלווית). כדי להתחיל בבניית הבסיס, צריך שתהיה ברשותך סדנא. אם הסדנא אינה ערוכה כאשר המשימה מתחילה, יהיה עליך למקם ולפרוס את רכב הסדנא הנייד (MCV). הזז את הרכב למקום בו אתה רוצה למקם את הסדנא. הזז את הסמן מעל הרכב ותקבל את סמן הפריסה. תזדקק לשטח פנוי מכל צידי רכב הסדנא כדי לפרוס את הסדנא. אם תנסה לפרוס את הרכב בשטח בו אין די מקום, תקבל את סמן אין אפשרות לפרוס, ורכב הסדנא לא יפרס. אם יש לך די מקום, לחץ לחיצה שמאלית כדי לפרוס את הרכב, והוא יהפוך לסדנא.



סדנא



סמן אין אפשרות פריסה



סמן פריסה



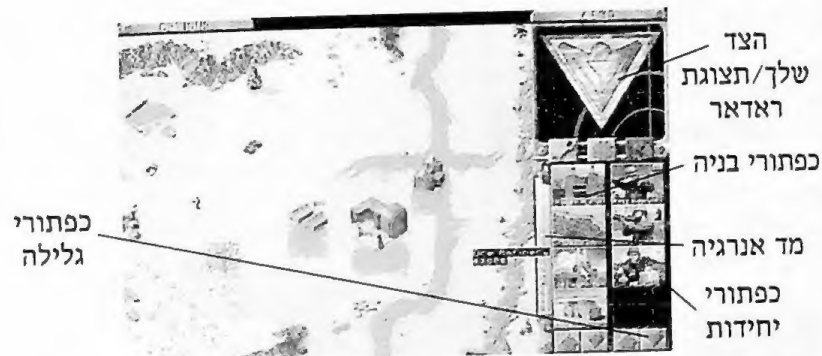
רכב סדנא נייד

ב-DOS, ברגע שהסדנא עומדת על תלה, התא הצדדי יפתח. בחלונות 95, סמלים יתחילו להופיע בתא הצדדי והוא יהפוך לפעיל. בחלון הגדול העליון של התא, תראה את הסמל של הצד אותו אתה משחק (בעלות הברית או הסובייטים). אולם חלון זה יהפוך לצג מכ"מ ברגע שתבנה כיפת מכ"מ ותדאג לכמות מספקת של אנרגיה להפעיל אותה.

מתחת ומעט חופף לתצוגת המכ"מ ישנה שורה אופקית של 3 סמלים.

סמלים אלה נועדו לתיקון מבנים, מכירתם או כדי לעבור לתצוגת מפת מכ"מ. לכל סמל יש את הפונקציה שלו. מתחת לשלושת הכפתורים הללו ישנן 2 עמודות של סמלים. העמודה השמאלית מציגה את המבנים שהסדנא שלך יכולה לבנות; העמודה הימנית מציגה את הכוחות שיש באפשרותך לייצר. כפתורי החצים בתחתית העמודות מאפשרות לעבור בין אפשרויות השונות כאשר קיימות יותר מ-4 זמינות.

כדי לבנות יחידה או מבנה, לחץ לחיצה שמאלית על הסמל המתאים. הבנייה תיקח זמן, כפי שמצוין ע"י סימן היד על אותו סמן. עלות הבנייה והרכישה תופחת אוטומטית מסכום הכסף שלך. רק יחידה אחת (מתוך קבוצה אחת כלשהי) ומבנה אחד ניתנים לייצור בו-זמנית. אם תזיז את סמן העכבר מעל הסמל (ללא לחיצה על הלחצן), תראה מה אותו סמל מייצג וכמה יעלה לך לבנות,



לרכוש או לאמן אותו.

כאשר בניית מבנה מסתיימת המילה READY מופיעה מעל החלק העליון של הסמל הנבחר בתא הצדדי. לחץ לחיצה שמאלית על סמל זה, וסמן העכבר יהפוך לרשת השמה על המסך של שדה הקרב. הרשת נותנת לך מושג לגבי גודלו של המבנה ע"פ שדה הקרב. הזז את הרשת למקום בו אתה רוצה להניח את המבנה. ברגע שתמצא מיקום המשביע את רצונך, לחץ לחיצה שמאלית והמבנה ימוקם במקום בו ציינת. הרשת צריכה להיות לגמרי לבנה; צבע אדום בתוך הרשת מצוין ששטח ההשמה חסום, ולא תוכל להניח את המבנה.



ניתן לפרוס

כל עוד יש רשת על שדה הקרב, לא תוכל לבנות שום דבר אחר. תצטרך להציב את המבנה הגמור על שדה הקרב, או לבטל את השמתו. כדי לבטל, לחץ לחיצה ימנית בזמן שהרשת מופיעה. הרשת תיעלם והמילה READY תופיע שוב על הסמן. לחיצה ימנית נוספת על הסמן בתא הצדדי תבטל את המבנה ותחזיר לך את הכסף שהוצאת עליו.

כאשר אימון או בנייה של יחידה חדשה הושלם, היחידה החדשה מופיעה מתוך בניין הייצור שלה (מגורי חיילים, כלביה או מפעל מלחמה) ומוכנה לשימוש. אין צורך להניח יחידות אלה. אולם כדאי לשמור על מקום פנוי לפני מבנים אלה, כדי שיחידות לא יצרו פקק החוסם את היציאה מהמבנים של היחידות הבאות אחריהן.



לא ניתן לפרוס

אנרגיה

משמאל לסמלי הבנייה יש סרגל צר עם ציין אופקי עליו. זהו סרגל האנרגיה שלך - שים לב אליו! כל בניין שאתה מניח דורש אנרגיה להפעלתו. חשוב מאוד לדעת כמה אנרגיה יש לך וכמה אתה צורך.

הציין האופקי מראה לך כמה אנרגיה הבסיס שלך צריך כדי לתפקד באופן אופטימלי, בעוד שהציין האנכי מראה כמה אנרגיה הבסיס שלך מייצר. אם המדיד נמצא בתחום הצהוב או הכתום, לבסיס שלך אין די אנרגיה! אם הוא ירוק, לבסיס שלך יש די אנרגיה להפעיל את כל המבנים אותם בנית.



כמות אנרגיה נורמלית

מחסור באנרגיה יזיק לאט לאט למבנים שלך, יאט את הבנייה, יכבה את המכ"מ (אם כבר יש לך אותו), וכן יבטל חלק מהגנות הבסיס המתוחכמות שעומדות לרשותך במשחק. תחנות אנרגיה הן מטרות טובות לתקיפה אצל האויב שלך אם יש הגנות שאתה מתקשה לפצח. ללא אנרגיה, נמנעים מהאויב מידע, תגובה מהירה והגנות על הבסיס.



כמות אנרגיה נמוכה

כמות האנרגיה המופקת ע"י תחנות האנרגיה תלויה במצב התקינות של התחנות. דאג לשמור על תחנות האנרגיה שלך במצב תקין לחלוטין, או שאתה עלול למצוא את עצמך מאבד אנרגיה ברגע לא מתאים.

יצירת יחידות נוספות

אם יש לך סדנא ודי כסף, תוכל לבנות מגורי חיילים, אשר יאפשרו לך לאמן חיילי חי"ר. בהתחילה, סוגי היחידות שיש באפשרותך לאמן יהיו מוגבלים. ככל שתתקדם במשימות, תזכה בטכנולוגיות חדשות ובשדרוגים. ברגע שזה יקרה, יחידות חדשות בעלות תכונות ייחודיות יהפכו להיות זמינות.

ככל שהמשחק מתקדם ואתה בונה את הבסיס שלך, תהיה לך הזדמנות לבנות מפעל מלחמה. בעזרת מפעל זה, תוכל להשיג יחידות חדשות וחזקות יותר כגון סיירים, מניחות מוקשים, משגרי טילי V2, ולבסוף טנקים. קח בחשבון שכל היחידות שהוזכרו לא תהינה זמינות עבור שני הצדדים, וחלק מהיחידות מצריכות בניית מבנים אחרים (כמו מרכז טכני או כיפת מכ"מ) לפני שהן הופכות להיות זמינות.



בניית מגורי חיילים

כסף, עופרה ואיסוף

קיימים שני סוגי משאבים אותם תוכל לאסוף כדי להרוויח כסף: עופרה ואבני חן. עופרה ניתן למצוא במקומות רבים; אבני חן נדירות הרבה יותר. אבני חן הן בעלות ערך רב יותר מעופרה, כך שתמיד עדיף לך לאסוף כמות גדולה ככל האפשר של אבני חן.

בחלק הימני העליון של המסך, מד הכסף עוקב אחר מצב החשבון שלך, שהוא הכסף שעומד לרשותך לצורך בניית מבנים ויחידות. סכום זה פוחת כאשר אתה בונה או מתקן יחידות או מבנים. וגדל אם אתה מוכר מבנה, מעביר עופרה מתוך משאית האיסוף אל מפעל העופרה, או מוצא ארגז המכיל כסף.

כדי לעשות כסף, עלייך לאסוף עופרה. כדי לאסוף עופרה, עלייך לבנות מפעל עופרה ומשאית עופרה. כל מפעל שאתה בונה מגיע עם משאית אחת, ואתה יכול לבנות משאיות נוספות אם אתה רוצה לאסוף עופרה מהר יותר. ברגע שהושלמה בניית המפעל, הנח את המפעל במקום בו אתה רוצה למקם אותו. ככל שהמפעל קרוב יותר למרבץ העופרה, כך האיסוף והחזרה למפעל יהיו מהירים יותר.

כאשר המפעל בנוי, משאית עופרה תופיע יחד איתו. המשאית תזוז למרבץ העופרה הקרוב ביותר של עופרה שניתן לראות על פני שדה הקרב שלך ותתחיל לאסוף אותה. המשאית תזכור היכן היא אספה ולאחר שתעביר את כל העופרה שנאספה אל המפעל היא תשוב לחלקת העופרה ותמשיך לאסוף משם. תהליך זה מתבצע אוטומטית, אך תוכל להפריע לו בכל עת ע"י כיוון המשאית למיקום חדש.



עופרה



אבני חן



מפעל עופרה



משאית עופרה

אם אין עופרה באזור הנראה לעין, משאית העופרה תופיע מחוץ למפעל ולא תזוז. קח את אחת מהיחידות האחרות שלך וסרוק את השטח מסביב לבסיס שלך עד אשר תמצא עופרה. ברגע שמצאת, בחר במשאית ע"י לחיצה עם הלחצן השמאלי ומיקום הסמן מעל העופרה. תראה שהסמן מתחילף לסמן תקיפה. כיוון שלמשאית אין נשק, סמן זה מורה לה להתחיל באיסוף. לחץ לחיצה שמאלית נוספת, ומשאית העופרה תנוע לעופרה ותתחיל לאסוף אותה. תהליך האיסוף האוטומטי יתחיל, כך שאין צורך שתורה למשאית זו הלך ושוב.



טיווח העופרה

תוכל לאלץ את המשאית לשוב למפעל מוקדם יותר מהמתוכנן ע"י לחיצה שמאלית על המשאית, ולאחר מכן העברת הסמן מעל המפעל. הסמן יהפוך לסמן כניסה (3 צצים ירוקים), המורה למשאית לחזור למפעל עם המטען הנוכחי שלה. אם אתה רוצה לעשות זאת, לחץ לחיצה שמאלית על המפעל. אם אתה רוצה שהמשאית תמשיך לעשות את מה שהיא עושה, בטל את הבחירה ע"י לחיצה ימנית.



חזרה מאולצת

הערה: במידה ואתה מזיז את משאית העופרה למיקום כלשהו ואינך מורה לה לאסוף עופרה, היא לא תבצע זאת. כאשר המשאית תגיע ליעדה, היא פשוט תעמוד שם עד שתורה לה לנוע שוב. האיסוף האוטומטי קורה רק כאשר אתה בונה לראשונה משאית עופרה ויש עופרה בטווח הנראה לעין.

שים עין על משאית העופרה! אין דבר גרוע מאשר לא לשמור על המשאית שלך, ולגלות שהיא נדדה לתוך שטח אויב כדי לאסוף עופרה. המשאית היא עקב אכילס של הפעילות הכלכלית שלך - זכור לדאוג לביטחונה!

השתלטות על מבני אויב



כאשר המשחק מתקדם, יחידת חי"ר מיוחדת, המהנדס, תהפוך להיות זמינה. מהנדסים אינם חמושים אך הם מאפשרים לך להשתלט על מבני אויב. כדי לעשות זאת, לחץ לחיצה שמאלית על המהנדס והעבר את הסמן מעל מבנה של האויב. אם המבנה הוא מבנה שיש באפשרותך לכבוש, תראה אחד מתוך שני סמני כניסה. אם הסמן האדום מופיע, המהנדס יזיק לבניין אך לא יכבוש אותו. אם המבנה ניזוק לתוך תחום האדום בשורת המצב שלו, תקבל סמן כניסה ירוק מעל המבנה במקום - פירושו הדבר שהמהנדס יכול לכבוש את המבנה. לחץ לחיצה שמאלית אם ברצונך שהמהנדס יכבוש או יזיק למבנה. אם הצלחת, המבנה ייזוק, או שצבע המבנה ישתנה לצבע של הצד שלך ויעבור לשליטתך.

אם תפסת את המבנה, הוא הופך להיות חלק מהבסיס שלך. תוכל לבנות מבני בסיס סביבו, למכור אותו, או פשוט להשאיר אותו כפי שהוא ולמנוע מהיריב שלך שימוש בו. בהתאם למבנה שכבשת, תוכל אפילו לבנות יחידות או מבנים שלא היה באפשרותך לבנות עד כה! היריב שלך עשוי לנסות לקחת בחזרה את המבנה, כך שאם אתה לא מתכנן לתקוף מבפנים, מכור אותו או שתתכונן להגן עליו!

תיקון מבנים



כדי לתקן מבנה שניזוק ולשמור עליו במצב תפעולי מלא, לחץ לחיצה שמאלית על מפתח הברגים שעל התא הצדדי. סמן העכבר שעל שדה הקרב יהפוך למפתח ברגים מוכסף. לחץ כעת לחיצה שמאלית על המבנה אותו אתה רוצה לתקן. כדי להפסיק לתקן לחץ לחיצה שמאלית נוספת. התיקון יתחיל מיד, ועלות התיקון תופחת מהחשבון שלך. ניתן לתקן מספר מבנים בו-זמנית. לחץ לחיצה שמאלית כאשר אתה רוצה לצאת ממצב תיקון.

מהנדסים יכולים אף הם לתקן מבנים. אם תבחר באחד מהמהנדסים שלך ותבחר עבורו כמטרה את אחד מהמבנים שלך, מפתח ברגים מזהב יופיע מעל המבנה. אם תלחץ לחיצה שמאלית, המהנדס יכנס למבנה ויתקן אותו מיד עד לחזרתו לתקינות מלאה. אתה תאבד את המהנדס, אך דבר זה עדיף לפעמים מאשר לאבד את הסדנא שלך למתקפה של האויב.

מכירת מבנים/יחידות

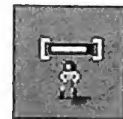


כבדי למכור מבנה, לחץ לחיצה שמאלית על סימן ה-\$ שבסרגל הצד. סמן העכבר יהפוך לסימן \$ מזהב. לחץ לחיצה שמאלית על המבנה אותו אתה רוצה למכור. המבנה יפורק, ותקבל מחצית ממחירו המקורי של המבנה. במקרה של מבנים המגיעים ביחד עם כלי-רכב, תקבל חזרה מחצית ממחירו של המבנה, פחות עלות הרכב הנלווה.

זהירות! כל עוד הסמן נמצא במצב \$, כל מבנה עליו תלחץ לחיצה שמאלית יפורק מיד ויימכר! כדי לצאת ממצב המכירה, לחץ לחיצה ימנית.

כדי למכור יחידות, הזז את היחידה שאתה רוצה למכור לתוך מתקן השירות. בזמן שרכב נמצא על מתקן השירות, לחיצה עליו עם סמן ה-\$ הירוק תפרק את הרכב לחלקים. יחידות חי"ר ויחידות ימיות אינן ניתנות למכירה.

בדיקה



כדי לבדוק את מצב הבריאות של מבנה או יחידה, לחץ לחיצה שמאלית עליו כאשר הסמן נמצא במצב בחירה (בטל את הבחירה באמצעות לחיצה ימנית). כל עוד פס הבריאות ירוק, הכל בסדר. ככל שהפס מצטמק והופך לאדום, היחידה/מבנה קרובים יותר להשמדה. יחידות שנמצאות בתחום הצהוב והאדום לא יתפקדו באותה יעילות כמו אלה עם בריאות בתחום הירוק. דבר זה עלול להתבטא בזמן ייצור רב יותר, תזוזה איטית יותר, ותכונות שליליות נוספות. במשימות מאוחרות יותר, ניתן לתקן כלי-רכב ע"י בניית מתקני שירות.

יחידות מסוימות הינן בעלות יכולת נשיאה או מלאי מוגבל של תחמושת, המצוין ע"י קבוצה של קוביות בפניה השמאלית התחתונה של היחידה (כאשר היא נבחרת). כך ניתן לדעת במבט אחד כמה היחידה שלך נושאת. כאשר כל הקוביות מלאות, כך גם היחידה.

תיקון/חימוש יחידות



בשלב מתקדם יותר של המשחק, האפשרות לבנות מתקן שירות תהיה זמינה. למתקן יש 2 תפקידים: הוא יכול להטעין מחדש מניחות מוקשי נ"א ונ"ט, וכן לתקן כלי רכב שספגו נזקים.

כדי לתקן רכב שניזוק, בחר בו, והזז את הסמן למתקן השירות. הסמן יהפוך לסמל כניסה. לחץ לחיצה שמאלית, והיחידה תזוז למתקן ותתחיל בתיקונים. כסף ינוכה אוטומטית מהחשבון שלך בהתאם לסוגי היחידות וחומרת הנזק.

חימוש מחדש של מניחות המוקשים מבוצע באותו אופן - הבא את היחידה אל כן התיקון, והיא תחומש מחדש אוטומטית.

בחריץ שכבר נמצא בשימוש, המשחק הקודם יוחלף במשחק הנוכחי. אם אתה רוצה לשמור בחריץ חדש, בחר ב-[Empty Slot] ותן שם למשימה. מספר המשחקים שניתן לשמור תלוי בנפח האחסון של הכונן הקשיח שלך. אם נגמר לך המקום, [Empty Slot] לא יופיע. תצטרך לשמור על משחק קודם או למחוק חלק מהמשחקים הישנים שלך. Red Alert יוסיף Soviet או Allied באופן אוטומטי לתחילת המשחק השמור שלך, כדי לאפשר לך לזהות אותם מאוחר יותר.



תפריט שמירת משימות

לחץ לחיצה שמאלית על החצים למעלה או למטה כדי לגלול בין המשחקים השמורים שלך. לאחר מכן לחץ לחיצה שמאלית על SAVE כדי לשמור את המשחק שנבחר. אם ברצונך לעזוב מסך זה ללא שמירת משחק, לחץ לחיצה שמאלית על CANCEL.

מחיקת משימה (DELETE MISSION)

בחר במחיקת משימה מתוך **תפריט האפשרויות** כאשר ברצונך להיפטר מחלק מהמשחקים השמורים שלך. פעולה זו שימושית במיוחד אם אתה צריך לפנות מקום בכונן הקשיח שלך.

בתפריט **מחיקת משימה**, בחר במשימה ממנה אתה רוצה להיפטר ע"י לחיצה שמאלית על משימה זו. לאחר מכן לחץ לחיצה שמאלית על DELETE כדי להיפטר מהמשימה.

חלון אישור יפתח רק כדי לוודא שאכן זה מה שברצונך לעשות. אם אתה בטוח שאתה רוצה להיפטר ממשימה זו, לחץ לחיצה שמאלית על OK. אחרת, לחץ לחיצה שמאלית על CANCEL.

הפסקת משימה (ABORT MISSION)

בחר בהפסקת משימה (Abort Mission) אם אתה מחליט שאתה לא יודע כיצד הדברים מתפתחים ואתה רוצה לחזור חזרה למסך הכותרת. חלון אישור יפתח, רק כדי לוודא. תוכל גם להתחיל מחדש את המשימה מתוך מסך זה.

פיקוד על המשחק

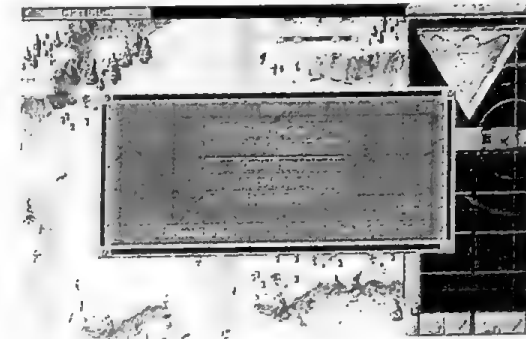
מתפריט אמצעי השליטה (Game Controls), תוכל לכוון את אפשרויות הקול והוידאו שלך לפי טעמך. תוכל גם לשנות את מהירות המשחק ומהירות הגלילה.



עבור יחידות ימיות, בחר ביחידה ולאחר מכן במעגן הצוללת או במספנה. הסמן יהפוך לסמן כניסה. לחיצה שמאלית תגרום ליחידה לזוז חזרה למעגן או למספנה והתיקון יתחיל. כדי לבטל תיקונים, הזז את היחידה מחוץ למעגן או המספנה.

אפשרויות (OPTIONS)

בחירה במצב אפשרויות תפסיק את הפעילות בשדה הקרב בזמן שאתה מכוון את התצוגה, הצלילים וכפתורי הפיקוד. שים לב שבמשחק רב משתתפים (רשת, מודם או אינטרנט) המשחק אינו עוצר בזמן שאתה משנה אפשרויות.



תפריט אפשרויות

טעינת משימות (LOAD MISSION)

בחר בטעינת משימה מתוך **תפריט האפשרויות** אם אתה רוצה לשחק במשחק שנשמר מקודם. המשימה הנוכחית שלך תלך לאיבוד, אלא אם כן תשמור אותה תחילה.



תפריט טעינת משימות

לחץ לחיצה שמאלית על החץ למעלה או למטה כדי לגלול בין המשחקים השמורים שלך. לאחר מכן לחץ לחיצה שמאלית על LOAD, כדי להטעין את המשחק שנבחר. אם ברצונך לעזוב את המסך הזה מבלי לטעון משחק, לחץ לחיצה שמאלית על CANCEL.

שמירת משימה (SAVE MISSION)

בחר בשמירת משימה מתפריט **האפשרויות** כדי לשמור את המשימה הנוכחית שלך. בתפריט **שמירת משימות**, בחר בחריץ המשימה השמורה בו אתה רוצה להשתמש. אם אתה שומר משחק

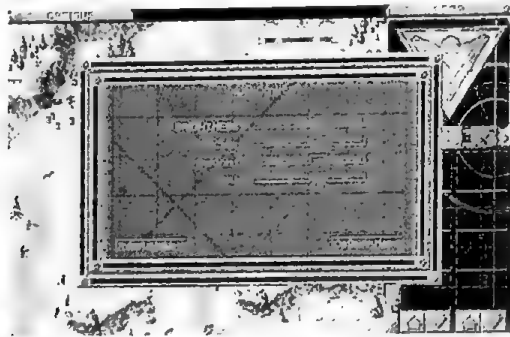
מוסיקה

כדי לשמוע שיר חדש, לחץ לחיצה שמאלית על קטע כלשהו, ולאחר מכן לחץ לחיצה שמאלית על כפתור PLAY. כדי להפסיק השמעה של שיר, לחץ לחיצה שמאלית על כפתור STOP. כאשר אתה מתחיל את המשחק, קטעים אחדים בלבד יהיו זמינים להשמעה. ככל שתמשיך ותתקדם במשחק, קטעי מוסיקה נוספים יהפכו להיות זמינים.

לחיצה על כפתור **תפריט האפשרויות** (OPTIONS MENU) בתחתית התפריט תחזיר אותך חזרה לתפריט האפשרויות, תוך שמירת כל שינוי שעשית בשליטה על הקול.

Red Alert תומכת ב-DDA (Direct Digital Audio) של Westwood. DDA מספקת אודיו דיגיטלי ב-100%, ובכך אתה מקבל מוסיקה וצלילים באיכות גבוהה ביותר. באמצעות DDA, האודיו של ה-PC אינו מוגבל יותר למגבלות FM או MIDI כללי.

שליטה חזותית



שליטה חזותית

שליטה חזותית נותנת לך אפשרויות תצוגה. כדי לכוונן, גרור את ידית השליטה שמאלה או ימינה. תזוזה ימינה מגבירה קביעה כלשהי. תזוזה שמאלה מפחיתה.

תוכל לאפס את המכוונים החזותיים למצב ברירת המחדל שלהם ע"י לחיצה על כפתור RESET VALUES.

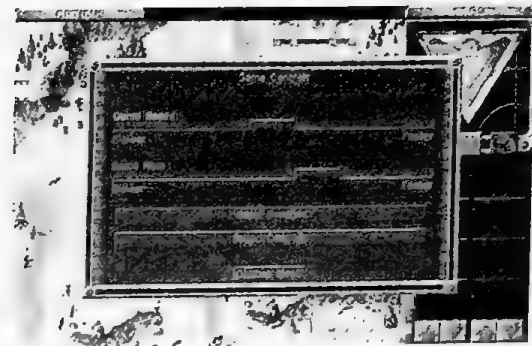
לחץ על כפתור **תפריט האפשרויות** כדי לחזור לתפריט האפשרויות. השינויים אשר נעשים במכוונים החזותיים משפיעים באופן מיידי.

חזרה למשימה

לחץ לחיצה שמאלית על הכפתור RESUME MISSION כדי לחזור למשחק הראשי.

תדרוך

לחץ לחיצה שמאלית על תדרוך (BRIEFING) אם שכחת מה יעדי המשימה שלך. התדרוך הבא יוצג. אם אתה מבקש לראות את תדרוך הוידאו שוב, לחץ על כפתור הוידאו (Video). כאשר אתה מוכן לשוב למשימה, לחץ על כפתור RESUME MISSION. שים לב שלחלק מהמשימות אין תדרוכי וידאו, ובמקרים אלה לא תראה כפתור Video Briefing.



אמצעי שליטה במשחק

מהירות המשחק (GAME SPEED)

פס החלקה זה מאפשר לך לשנות את המהירות של המשחק. שים לב שמשמיות עם מגבלת זמן יושפעו מהבחירה שלך. השעון יפעל מהר יותר/לאט יותר בהתאם לקביעה שלך.

מהירות גלילה (SCROLL SPEED)

השתמש בפס החלקה זה כדי לקבוע את קצב הגלילה של מסך המשחק לפי טעמך. ככל שהקביעה שלך גבוהה יותר, קצב הגלילה של מסך המשחק יהיה מהיר יותר.

שליטה על הקול

בחר ב-Game Controls, ולאחר מכן ב-Sound Controls כדי לכוון את עוצמת המוסיקה או האפקטים הקוליים, או כדי לשנות את השיר שמתנגן באותו רגע.



שליטה על הקול

שליטה על עוצמת הקול

כדי לשלוט על עוצמת המוסיקה או האפקטים הקוליים, גרור את הידית שמאלה או ימינה. תזוזה ימינה תגרום להגברת העוצמה. תזוזה שמאלה תחליש את העוצמה. אם אתה רוצה לכבות את המוסיקה או הקולות, הזז את כפתור השליטה עד הקצה השמאלי.

כפתורי שליטה מתקדמים

ברגע שתתפוס את השליטה הבסיסית בכוחות שלך, יגיע הזמן לעבור לכפתורי שליטה מתקדמים יותר הקיימים ב-Red Alert. אם אתה הולך להתמודד מול שחקנים אחרים, אתה חייב ללמוד שימוש באמצעי שליטה אלה.

צוותים [CTRL + #, #, ALT + #]

כפי שלמדת, אתה יכול לבחור יותר מיחידה אחת בבת אחת ע"י לחיצה שמאלית על שטח ריק וגרירת תיבה על פני כל היחידות שאתה רוצה להזיז בבת אחת. מה אם אתה רוצה לבחור בקבוצה הזאת באמצע קרב? בד"כ היית מוכרח לבחור אותם שוב ע"י התיבה. מה שעלול להצריך את גלילת המסך, כיוון שרוב הזמן אתה מנסה לעשות יותר מדבר אחד בבת אחת.

אתה יכול לשמור את כל היחידות שנבחרו לתוך צוות אחד. כדי לעשות זאת, ראשית בחר בכל היחידות שאתה רוצה לכלול בתוך הצוות הספציפי, ואז החזק את מקש CTRL והקש על אחד מהמספרים שעל לוח המקשים שלך [1-4]. זה יגרום לכל היחידות שנבחרו להיות חלק מאותו צוות. כדי לבחור שוב צוות זה, לחץ על המספר שנתת לאותו צוות, והוא יבחר שוב מיד.

שים לב: שדבר זה לא ימרכז את המסך על הצוות, אלא רק יבחר את הצוות כדי שתוכל לתת לו הוראות. אם אתה רוצה לראות את הצוות, לחץ על מקש ALT, החזק אותו ולחץ על מקש המספר שנתת לקבוצה. המבט יתרכז בצוות.

אתה יכול להוסיף חברים לצוות שכבר קיים בקלות. ראשית, בחר בקבוצה באמצעות המספר שנתת לה. לאחר מכן, החזק לחוץ את מקש SHIFT ולחץ בזה אחר זה על היחידות שאתה רוצה להוסיף לצוות זה. ברגע שסימנת את כל היחידות הרצויות, שמור שוב את הקבוצה ע"י לחיצה על CTRL ומספר הקבוצה. זה הכל!

סימניות [F9-F12, CTRL + F9-F12]

יש באפשרותך לשמור 4 מיקומים של המסך ולחזור אליהם בכל שלב. בכדי לשמור מיקום, החזק את מקש CTRL לחוץ והקש על אחד ממקשי הפונקציה F9-F12. לאחר שמירת המיקום, תוכל לחזור אליו ע"י לחיצה על מקש הפונקציה המתאים.

מבנה [מקש F]

ברגע שיצרת צוות, תוכל לגרום לצוות זה ללכת לפי הוראות מבנה. לחץ על מקש המספר של הצוות שיצרת ולאחר מכן על מקש F. F קטן יופיע ליד המספר של הצוות.

יחידות במבנה ינסו לשמור על הסדר שלהן כפי שהגדרת אותן כאשר יצרת את המבנה, וינעו במהירות של היחידה האיטית ביותר. אפשרות זו טובה כדי לשמור יחידות שיוגור טילים מאחורי טנקים, או יחידות קלות אחרות מאחורי היחידות הכבדות יותר.

כדי לבטל מבנה, בחר בקבוצה, ולחץ שוב על מקש F.

מצב שמירה [מקש G]

בד"כ, יחידות שנמצאות על פני שדה הקרב יגיבו רק אם יורים עליהן, או שיחידות האויב מתקרבות לטווח שניתן לירות עליהן. אולם, הן לא יחפשו צרות-הן שתתפנה בקרב רק אם מישהו אחר התחיל אותו.

אם אתה רוצה שכוחותיך יתחילו ליזום קרבות עם כל מי שנכנס לטווח, בחר ביחידות ולחץ על מקש G על לוח המקשים. כל היחידות שבחרת יכנסו למצב שמירה. במצב זה, כוחותיך יהיו הרבה יותר אגרסיביים, ויזומו לכיוון של כל איום אשר יתקרב.

מצב שמירה ימשיך לעבוד על היחידות הללו עד שתזיז אותן, או שתתן פקודה אחרת, כגון עצירה או התפורזות.

הוראות שמירה לכלי טיס או מסוקים תגרומנה להם להפסיק את התקיפה ולחזור לשדה התעופה או למנחת שלהם.

ירי מאולץ [CTRL + ולחיצה שמאלית]

לפעמים, תרצה שיחידות מסוימות יירו על מבנה או שטח אפילו אם הוא אינו מטרה של האויב. כדי לגרום להם לעשות זאת, תוכל להשתמש בפקודת הירי המאולץ. בחר את היחידות שאתה רוצה שיעשו זאת, לחץ על מקש CTRL, ומבלי לשחרר אותו לחץ על השטח אותו אתה רוצה שהיחידות יתקפו. הסמל יהיה סמן טיווח כל עוד אתה לוחץ על מקש CTRL.

יחידות במצב זה ימשיכו לירות על האזור, תוך התעלמות מכל האיומים האחרים, עד אשר תורה להם להפסיק, או עד שתיתן להם פקודה אחרת. ישנן יחידות שלא ניתן לאלץ אותן לירות, כגון מהנדס או חובש.

תזוזה מאולצת [ALT + לחיצה שמאלית]

כוחות חי"ר מצייקים לטנקים שלך? מחץ אותם. ע"י שימוש בפקודה תזוזה מאולצת, אתה יכול לגרום לטנקים שלך [או ליחידות הכבדות האחרות] לזוז לתוך שטח המוחזק בידי האויב ולנסות לדרוס יחידות חי"ר בריבוע זה. כדי לעשות זאת, בחר ביחידה/ות אותה אתה רוצה להזיז תזוזה מאולצת. אתה גם יכול לעשות זאת כדי לבודד כוח חי"ר מסוים שמקשה עלייך את החיים. היחידה שלך תנסה למחוץ את אותה יחידת חי"ר עד שהיא תצליח, תיתן לה פקודה חדשה, או שהיא תושמד.

רכבים אינם יכולים לדרוס זה את זה, וחי"ר אינו יכול לדרוס טנקים. רק יחידות כבדות יכולות לזוז תזוזה מאולצת לתוך שטח חי"ר של האויב. אתה לא יכול לאלץ את הטנקים שלך למחוץ את החי"ר שלך.

פיזור [מקש X]

טנקים מנסים למחוץ את החי"ר שלך? מטוסים מגיעים עם פצצות מצנח? באמצעות פיזור, אתה יכול לגרום ליחידות שלך לזוז בכיוונים אקראיים מהמיקום הנוכחי שלהם, ולאפשר להם (במרבית המקרים) להתחמק מצרה.

כדי לפזר יחידות, בחר בהן והקש X. יחידות המתפורזות ימשיכו למלא אחר הוראות תקיפה, כך שתוכל לבחור אותן, להורות להן לתקוף, ואז לפזר אותן באמצעות X כדי להרחיקן מסכנה.

שים לב, פיזור יגרום לפיזור היחידות הנבחרות רק פעם אחת. אם אתה רוצה שהן תתפורזנה באופן מתמשך, עלייך להשאיר את היחידות במצב בחירה, ולהקיש על מקש X כל שנייה בערך. אחרת, הכוחות יתפורזו פעם אחת, יעצרו, וימשיכו לתקוף את המטרה שנתת להם. כמו כן, יחידות המתפורזות עלולות להתפורז מחוץ לטווח הירי. אם זה קורה, לחץ לחיצה שמאלית על המטרה (כאשר היחידות עדיין מסומנות), והיחידות שלך תחזורנה חזרה לטווח ירי.

עצירה [מקש S]

אם כוח צועד לעבר מוות ודאי, או מבצע פקודה אינך רוצה בה עוד, אתה יכול להורות לכוח זה (או למבנה אם מדובר בצריח מסוג כלשהו) לחדול מלירות, לזוז, או לחצוב. בחר בכוח/ות שאתה מבקש לעצור, ולחץ על מקש S.

ליווי [CTRL + ALT + לחיצה שמאלית]

לפעמים, אתה עשוי לרצות שיחידות יגנו על יחידות אחרות בזמן תזוזה על פני שדה הקרב. אפשרות זו יכולה להיות טובה עבור הגנה על משאית עופרה או על יחידה חיונית אחרת בזמן תזוזה. כדי לעקוב אחר יחידה, בחר ביחידות ה"עוקבות", והחזק את המקשים ALT ו-CTRL. בזמן שמקשים אלה עדיין לחוצים, תראה שהסתמן השתנה לסמן תזוזה זהוב. לחץ על היחידה שאתה רוצה לעקוב אחריה, והכוחות שסימנת מיד ילכו בעקבות יחידה זו, לכל מקום שהיא תנוע.

שים לב: שליווי של כוח גדול מדי עלול להזיק לפעמים. אל תארגן קבוצה מלווה גדולה מדי עבור משאית העופרה שלך, אחרת קבוצה זו עלולה להכביד על התקדמות המשאית, ולהאט את קצב איסוף העופרה. אם ישנן מספר רב של יחידות עוקבות, הן עשויות להקיף את המטרה שלהן, והיא לא תוכל לזוז כלל. מטוסים, מסוקים וכוחות ללא נשק אינם יכולים לשמש כליווי.

מרכז מבט [מקש HOME]
לחיצה על מקש HOME תגרום למרכז המבט שלך על הכוח/מבנה שבחרת.

מבט על הסדנא [מקש H]
לחיצה על H תמרכז אותך מיד על הסדנא. דבר זה שימושי לצורך חזרה מהירה לבסיס כאשר תשומת הלב שלך מרוכזת במקום אחר בשדה הקרב.

בחר בכל [מקש E]
לחיצה על E תגרום לבחירת כל היחידות בשדה הקרב. זה שימושי כדי לשים את כל הבסיס שלך במצב שמירה, או לביצוע התקפה מטורפת על הבסיס של האויב עם כל מה שיש לך.

היחידה הבאה [מקש N]
מקש זה יבחר יחידה אחרת בצבא שלך. אתה יכול לעבור בין כל היחידות שיש לך באמצעות מקש זה.

מקשים לרב משתתפים בלבד ברית [מקש A]

בזמן משחק רב משתתפים, טוב לפעמים לכרות ברית עם שחקנים אחרים. כדי לעשות ברית עם שחקן, בחר באחת מהיחידות של שחקן זה ולחץ על מקש A. הודעה תמסר לכולם שהתאחדת עם השחקן האחר. בעלי ברית יכולים לחלוק מתקני שירות, מנחתים וכו', ולא יתקיפו זה את זה באופן אוטומטי. כמו כן תראה את כל היחידות של בן בריתך על מפת המכ"מ, והיחידות שלו תחשופנה בפניך את האזורים בשדה הקרב שטרם חשפת.

כריתת ברית היא חד כיוונית. אם השחקן האחר אינו כורת ברית איתך, היחידות שלו תמשכנה לתקוף את שלך, אך שלך לא תשבנה אש. כדאי מאוד לוודא שהשחקן השני רוצה ברית איתך לפני שאתה מתחייב לברית.

כדי לשבור ברית, בחר את אחת מהיחידות של בעל בריתך ולחץ שוב על מקש A. שלא כמו כריתת ברית, ביטול ברית מבטל את הברית עבור שני השחקנים. יחידות של שני הצדדים תהיינה עוינות זו לזו מיד.

מערכת הודעות [F1-F8]

כדי לשלוח הודעות לשחקנים אחרים, במשחק רב משתתפים, לחיצה על מקש F1-F7 תבקש ממך להקליד הודעה עבור שחקן מסוים. לחיצה על F8 תגרום להודעה להישלח לכל מי שכרגע משחק.

תוכל לקבוע למי שייך כל מקש ע"י התבוננות במסך הניקוד בתצוגת המפה. השחקנים רשומים לפי הסדר (מלמעלה למטה), לא כולל אותך.

שים לב: שכאשר אתה מקליד את ההודעה, אף אחת מפונקציות המקלדת לא תפעל. אם ברצונך לצאת מההודעה, לחץ על מקש Esc.

משחק רב משתתפים

ל-Red Alert יש מספר סוגים שונים של תמיכה מרובת משתתפים, אשר כולם מובאים בחלק זה. אנא שימו לב שכל צילומי המסך בחלק זה נלקחו מגרסת חלונות 95 של המשחק. גרסת ה-DOS היא בעלת אותו מבנה מסך ואופציות, למעט היכן שמצוין אחרת.

אפשרויות למשחק רב משתתפים (MULTIPLAYER OPTIONS)

כאשר אתה משחק במשחק רב משתתפים, מארח המשחק (השחקן אשר מתחיל את המשחק) יכול לבחור במספר התאמות למשחק:

- ספירת יחידות
- רמת הכוח הכללית של יחידות מתחילות.
- רמה טכנית
- התקרה לגבי המבנים והיחידות הזמינים
- כסף
- סכום הכסף איתו מתחיל כל שחקן.
- שחקני מחשב
- קובע את מספר השחקנים הלא אנושיים במשחק.
- בסיסים
- מאפשר/מונע ייצור ובניית בסיסים.
- פיזורי עופרה
- מאפשר/מבטל פיזור עופרה.
- ארגזים
- מאפשר/מונע איסוף נשקים ובונוסים.
- תפיסת הדגל
- מאפשר/מונע מצב תפיסת הדגל. (לא קיים אם בחרת לבטל את הבסיסים)
- צמיחת ערפל קרב
- מאפשר/מונע מצב של צמיחת ערפל הקרב מחדש.

משחק אינטרנט (גרסת חלונות 95 בלבד)

Red Alert גרסת חלונות 95 תומך במשחק מרובה שחקנים דרך האינטרנט. יש באפשרותך לשחק ראש בראש ישירות דרך האינטרנט.

- כדי לשחק במצב ראש בראש באינטרנט, וודא כי יש לך את הדברים הבאים:
1. מודם בעל מהירות 28.8 (לפחות), ISDN או חיבור ישיר לאינטרנט.
 2. Winsock 1.1 תואם TCP/IP (כלול בחלונות 95).
 3. חשבון תקף אצל ספק שירותי אינטרנט וכתובת דואר אלקטרוני בתוקף.

Red Alert גרסת חלונות 95 תנסה להתחבר לספק האינטרנט שלך אם המערכת שלך בקונפיגורציה המתאימה. אם יש לך ספק כלשהו, תוכל להתחיל את החיבור שלך לאינטרנט לפני הטענת המשחק.

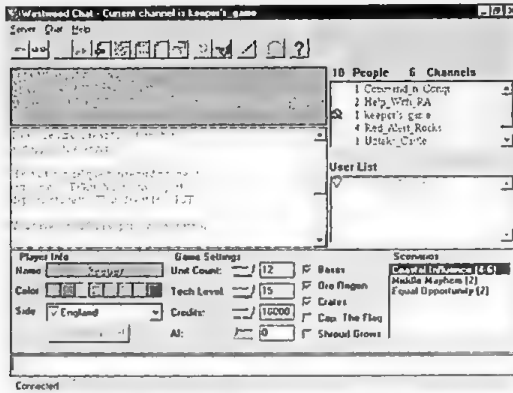
שיחה דרך WESTWOOD (גרסת חלונות 95 בלבד)

מתפריט הכותרות, בחר ב-Internet. אם רשמת בעבר את גרסת המשחק שלך אצל Westwood Studios ונרשמת לצורך קבלת חשבון שיחה דרך Westwood, חלון השיחה יפתח ותתבקש לתת את שם המשתמש שלך ואת הסיסמא שלך. אם לא נרשמת עד כה, תובל שלב אחר שלב בתהליך ההרשמה. ברגע שנרשמת ובחרת את שמך תקבל את סיסמת השיחה שלך דרך הדואר האלקטרוני בתוך מספר דקות.

ברגע שאתה בתוך שיחה דרך Westwood, תוכל להצטרף לערוצי שיחה שונים או ל"חדרים" כדי לדבר על Red Alert גרסת חלונות 95 ועל נושאים אחרים עם אנשים אחרים מסביב לעולם. תוכל גם להצטרף למשחק או לארח משחק במצב ראש בראש על האינטרנט.

זאת למארח כדי שיוכל להתחיל את המשחק. ברגע שהמארח לוחץ על הכפתור Start the Game! המשחק מתחיל באופן אוטומטי.

אירוח משחק ראש בראש באינטרנט



חלון אירוח משחק אינטרנט ראש בראש

אם אתה מעדיף להיות במושב הנהג, תוכל לבחור לארח משחק באינטרנט. כדי לעשות זאת, לחץ על הסמל של Red Alert גרסת חלונות 95 שעל סרגל הכלים. תיבת דו שיח תפתח ובה תוכל לציין תיאור של המשחק שלך. לחיצה על OK בדו שיח זה תיצור משחק חדש אליו יוכלו להצטרף אנשים חדשים.

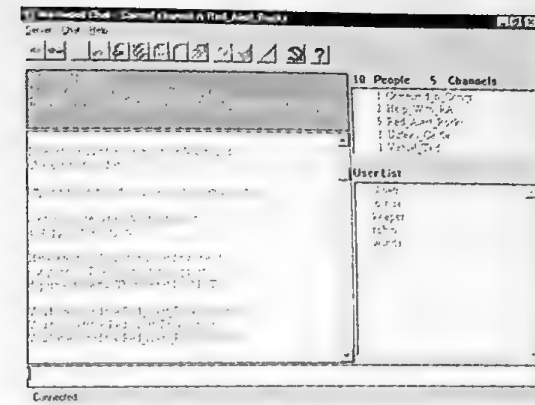
בתור המארח, עליך מוטל לבחור את אפשרויות המשחק (תסריט, כסף, רמה טכנית, וכו'). היריב שלך יכול לשלוח לך הודעות ולבקש ממך לשנות את האפשרויות, ולכן עליך לשנות את הקביעות שהתבקשת לשנות אם אתה מסכים - אחרת תאלץ לדון באפשרויות! ברגע ששניכם הסכמתם על הגדרות המשחק, כמארח, אתה יכול להתחיל את המשחק ע"י לחיצה על הכפתור Start the Game! יתחיל אוטומטית.

ברגע שהמשחק החל, אתה יכול לשלוח הודעות ליריב שלך ע"י לחיצה על מקשי הפונקציה F1-F8. כאשר המשחק נגמר, גם אתה וגם יריבך תוחזרו לחלון השיחה של WESTWOOD לצורך דיון שלאחר הקרב.

משחק רשת מקומית IPX (דוס וחלונות 95)

Red Alert תומך בעד 8 שחקנים למשחק דרך רשת תקשורת מקומית (LAN) ע"י שימוש בפרוטוקול IPX. חובה שיהיה לך פרוטוקול רשת תומך IPX יחד עם כרטיס הרשת שלך. ניתן למצוא הגדרה זו בלוח הבקרה "רשת" בחלונות 95. אם אתה בספק כלשהו, שאל את אחראי הרשת שלך כיצד להתקין את ההתקנים הנכונים על תחנת העבודה שלך.

Red Alert עובד טוב יותר אם כל השחקנים מחוברים על אותה רשת תקשורת ללא גשרים ומעקפים כך שלמנות ה-IPX יש נתיב ישיר בין המערכות. זה גם יבטיח עומס מינימלי על רכיבי רשת אחרים כגון שרתים ונתבים, כאשר משחק רב משתתפים נמצא בעיצומו.



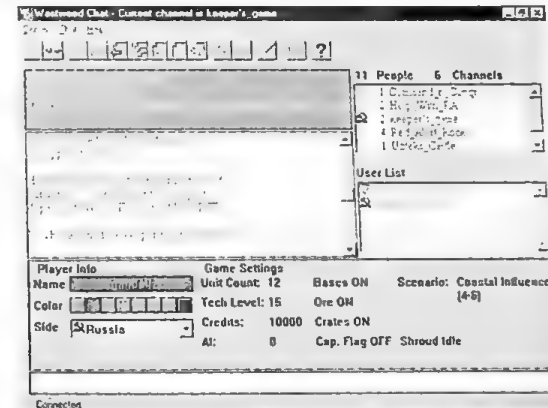
חלון השיחה הראשי

חלון השיחה הראשי

חלון השיחה הראשי כולל אזור של הודעה נגללת (ההודעות היוצאת שלך וההודעות הנכנסות אליך מאנשים אחרים מופיעות כאן), רשימת ערוצים (או "חדרים"), רשימת משתמשים ואזור הקלדה. ברגע שהצטרפת לערוץ (ע"י לחיצה כפולה על שמו ברשימת הערוצים) רשימת המשתמשים משתנה כדי להראות את שם המשתמש של משתמשים אחרים באותו ערוץ.

הצטרפות למשחק ראש בראש באינטרנט

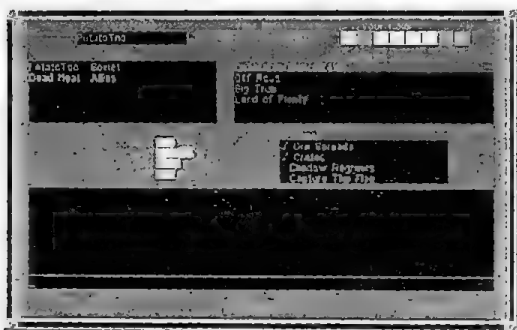
משחקים פתוחים מצוינים ע"י סמל של Red Alert בחלון רשימת הערוצים. ערוצים אחרים עשויים להיות ערוצי שיחה או סוגים אחרים של משחקים. כדי להצטרף למשחק Red Alert פתוח, לחץ לחיצה כפולה על שמו בתוך חלון זה.



חלון הצטרף למשחק אינטרנט ראש בראש

ברגע שהצטרפת למשחק פתוח, תראה את רשימת הערוצים המוכרת, אזור הודעות, אזור הקלדה, יחד עם אזור אפשרויות משחק. כמצטרף אין באפשרותך לשנות אפשרויות אלה; במקום זאת תוכל להדפיס הודעות למארח ולבקש לשנות את האפשרויות. אם בשלב כלשהו אתה לא מרוצה מהאפשרויות, אתה יכול פשוט לעזוב את הערוץ. ברגע שאתה מרוצה מאפשרויות המשחק, אמור

אירוח משחק רשת חדש



תיבת משחק רשת חדש

לפני לחיצה על משחק חדש עלייך להכניס את שמך ולבחור בצד ובצבע עבורו. לחיצה על חדש (New) הופכת אותך למארח של המשחק החדש ומביאה אותך לתיבת הדו-שיח "Network Game Setup". לתיבה זו יש חלון "שחקנים" (Players) וחלון "תסריטים" (Scenarios). חלון השחקנים מראה לך אלו שחקנים אחרים מחוברים למשחק שלך. כמארח של המשחק החדש לך בלבד יש את האפשרות לדחות שחקנים אחרים המבקשים להצטרף למשחק.

חלו התסריטים מראה לך את התסריטים האפשריים. בתור המארח של המשחק, מוטל עלייך לבחור את התסריט, כמו גם את אופציות כמות הכסף, הבסיסים, הארגזים, העופרה ומספר שחקני המחשב.

ברגע שיש לך 2 או יותר שחקנים אתה יכול ללחוץ על OK. בתור המארח יש לך את הזכות להחליט מתי להתחיל במשחק, לכן עלייך לעשות זאת רק כאשר כל משתתפי המשחק הצטרפו.

הצטרפות למשחק רשת



תיבת דו-שיח הצטרפות למשחק חדש

לפני לחיצה על "הצטרף למשחק" (Join Game) עלייך להכניס את שמך ולבחור צד וצבע. ברגע שעשית זאת, אתה יכול או לבחור משחק פתוח ואז ללחוץ על "הצטרף" (Join) או ללחוץ לחיצה כפולה על שם המשחק. אם שמך זהה לשמו של שחקן קיים, עלייך לשנות את שמך לשם אחר. אם הצבע שלך זהה לזה של שחקן אחר, המחשב בוחר עבורך צבע פנוי.

קידוד משחק ה-LAN

במספר בלתי מוגבל של משחקים על פני שקע רשת אחד. Westwood Studios השתמש בשקע רשום שתוכנות אחרות אינן יכולות לעשות בו שימוש רשמי ותחת נסיבות מסוימות לא תיפתר. אולם, אם אתה נתקל בבעיות במשחק ב-Red Alert דרך קו רשת מקומית, יתכן וזה בגלל שתוכנה אחרת משתמשת בשקע של Westwood. כדי לפתור את הבעיה, יש באפשרותך לשנות את השקע בו משתמש Red Alert כדי להתחבר ע"י תוכנת Red Alert לחלונות 95 אשר נמצאת תחת Red Alert Windows בתפריט "התחל" של חלונות 95. תכנס מספר בין 0 ל-16383 בתיבה שכותרתה "Socket Number". כדי לחזור לתוכנית בשקע ברירת המחדל של Westwood, מחק את המספר בתוך התיבה. תחת דוס תוכל לשנות את השקע משורת הפקודה (הקש RA-SOCKERXXXX, כאשר XXXX הוא מספר בין 0 ל-16383). מספר זה מייצג שקע באזור השקע הציבורי אשר כל תוכנה יישומית יכולה להשתמש בו. מספר זה מוגבל על כל המחשבים שתנסה להתחבר איתם.



בחר במשחק רב משתתפים מתפריט הפתיחה

במסך הפתיחה בחר ב-Multiplayer Game מתפריט הפתיחה. אתה אמור לראות את תיבת הדו-שיח "Select Multiplayer Game" עם אופציות מודם/סריאלי ורשת. אם אתה רוצה להשתמש ברשת ("Network"), פירוש הדבר שהתוכנה לא זיהתה את התקני ה-IPX ויש להגדיר אותם. התיבה תגדיר עבורך את ההגדרות הנכונות.

אם אתה רוצה לבחור ברשת זה לוקח אותך לתיבת דיאלוג "Join Network Game". כאן אתה יכול לבחור את המדינה שלך וכן צבע עבור המבנים והיחידות שלך. יש שני חלונות שבהם תבחר את השחקנים (Games) וחלון השחקנים "Players". חלון המשחקים מראה את כל השחקנים הצעירים כרגע על השקע הנוכחי. משחקים סגורים (נמצאים בעיצומם) מסומנים כסגורים. כפי בדוגמה הבאה: [Player's Game].

יש לך 2 אפשרויות מנקודה זו; אתה יכול לבחור להצטרף (Join) למשחק או לארח (Host) משחק חדש. אם אתה רוצה להצטרף אליו, אינך יכול להצטרף למשחק סגור.

הגדרות משחק סריאלי



הגדרת משחק סריאלי

מסך זה לוקח אותך לדו-שיח "Settings" בו תוכל לקבוע את ברירת המחדל להגדרות התקשורת הטוריות שלך. בחר במפתח ה-COM (ותחת DOS גם ב-IRQ) אשר מתאימים למודם או ליציאה הטורית שלך יחד עם מהירות ה-Baud בה אתה מתכנן להשתמש. ברגע שאתה מרוצה מההגדרות, לחץ על SAVE ותחזור לדו-שיח "Select Serial Game".

עבור משתמשי DOS, להלן צירופי ברירת המחדל של COM PORT/IRQ:

| IRQ (alternate) | ברירת מחדל) | IRQ | PORT |
|-----------------|-------------|-----|------|
| | 4 | 3F8 | COM1 |
| | 3 | 2F8 | COM2 |
| 2/9, 5 | 4 | 3E8 | COM3 |
| 2/9, 5 | 3 | 2E8 | COM4 |

דו-שיח זה תוכל גם להכניס מחזות מודם מותאמת אישית. אם אינך יודע במה מדובר, אל תשנה דבר בקביעות אלה. אם אתה רוצה לדעת יותר לגבי נושא זה, עיין במדריך אותו קיבלת עם המודם שלך או צור קשר עם ספק השירות.

תוכל גם לבחור בין חיוג צלילים או מתקפים בהתאם לקווי התקשורת המקומיים שלך.

משחק מודם

Red Alert דורש מודם המסוגל להגיע לקצב של לפחות 14,400 baud.

כד להתחיל משחק מודם בין שני שחקנים, בחר ב-Multiplayer Game מתפאיט הפתיחה. לאחר מכן בחר באפשרות Modem/Serial.

כעת עליך להחליט האם אתה או היריב שלך יזום את שיחת הטלפון הדרושה כדי לשחק דרך המודם. אם השחקן השני מתקשר אליך, בחר ב-Answer Modem. בהנחה שיש לך את הגדרות התקשורת המתאימות, המודם שלך ימתין שהיריב שלך יתקשר. ברגע שנוצרה התחברות, תראה את תיבת הדו-שיח "Join Serial Game".

תיבת הדו שיח "Join Game" יש חלון הודעות. הודעות משחקנים אחרים במשחק שלך מופיעות כאן, בדיוק כפי שההודעה שלך מופיעה בחלון זה אצל כל שאר השחקנים.

ברגע שלחצת על Join, התיבה משתנה כך שהכפתורים Join-1 New נעלמים. מעתה אתה נמצא במצב המתנה עד שהמארח של המשחק בוחר להתחיל במשחק. במצב זה לא תוכל לשנות את שמו, הצד שלך או הצבע שלך. יהיה באפשרותך לראות את אופציות המשחק שהמארח בוחר.

הלובי (THE LOBBY)

השם הראשון ברשימת המשחקים הזמינים הוא "לובי". זה מייצג "אזור המתנה" עבור כל השחקנים המחפשים משחק כדי להצטרף אליו. אם אתה מחובר למשחק, אתה יכול לחזור ללובי ע"י לחיצה על ביטול (Cancel) או ע"י לחיצה כפולה על השם של הלובי. הצטרפות ללובי מקבילה לעזיבת המשחק.

כאשר אתה בלובי, תוכל לשלוח הודעות לכל שאר השחקנים שנמצאים שם. כמו כן, תוכל לראות הודעות מכל שחקן אחר בלובי. זה יעזור לך למצוא בעלי ברית או יריבים, וכן ליצור משחקים חדשים.

שליחת הודעות

ממסך "Join Network Game" או "Network Game Setup", הקלד את ההודעה שלך ולחץ על [Enter] כדי לשלוח אותה לשאר השחקנים. בתוך המשחק, מקשי הפונקציה F1-F7 שולחים הודעות לשחקנים האחרים. לחץ על אחד המקשים כדי לגלות למי המקש הזה שייך. ההודעה "To Player [Side]" תופיע בפניה השמאלית העליונה של המסך. מקש F8 שולח הודעה לכל השחקנים.

משחק סריאלי

Red Alert תוכנן כמשחק ראש-בראש באמצעות מודם או חיבור Null Modem. חיבור Null Modem הוא כבל מיוחד שאותו תוכל לקנות בחנות לציוד מחשבים. חיבור כזה מאפשר לשני מחשבים במרחק של עד כ-10 מטר זה מזה להיות מחוברים ביחד.

הכנות למשחק סריאלי



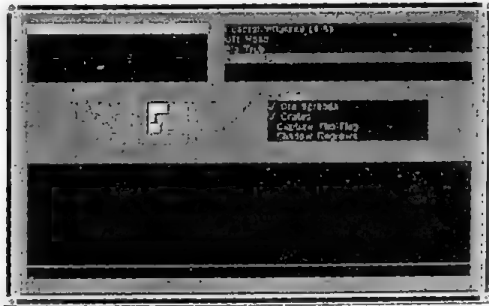
תיבת דו-שיח משחק סריאלי

לפני שתוכל לשחק במשחק סריאלי, תצטרך לקבוע את ההגדרות המתאימות ב-Red Alert. כדי לעשות זאת, בחר במשחק רב משתתפים מתפריט הפתיחה. בחר באפשרות "Modem/Serial". בחר בהגדרות מתוך תיבת הדו שיח "Select Serial Game".

משחק Null Modem

כדי להתחיל במשחק לשני שחקנים דרך Null Modem, בחר ב-Multiplayer Game מהתפריט הראשי. לאחר מכן בחר באפשרות Modem/Serial. כאשר שני השחקנים מוכנים, לחץ על כפתור Null Modem, וקשר ייווצר. ברגע שנוצר קשר תגיע ל-"Host Serial Game" או "Join Serial Game", תלוי מי לחץ ראשון על כפתור Null Modem.

אירוח משחק סריאלי



תיבת אירוח משחק סריאלי

כאן עליך להכניס את שמך ולבחור בצד ובצבע.

חלון ה"תסריטים" מראה את התסריטים הזמינים. בתור המארח של המשחק, הבחירה תלויה בך. כמן כן, עליך לבחור בכמות הכסף, בסיסים, ארגזים, עופרה ושחקני מחשב.

תראה חלון הודעות בו תוכל ליצור קשר עם היריב שלך בעת בחירת האפשרויות. הודעות מהיריב שלך תופענה בחלון. כאשר אתה משנה אפשרויות, אלה מופיעות בתיבת דו שיח כך שהיריב שלך יוכל לראות אותן. בתור המארח אתה זכאי להחליט מתי להתחיל את המשחק. ברגע ששני השחקנים מסכימים לגבי התסריט והאפשרויות, עליך ללחוץ על OK כדי להתחיל במשחק.



תיבת הצטרפות למשחק סריאלי

הצטרף למשחק סריאלי

עליך להקליד את שמך ואת הצד והצבע בו אתה בוחר. אם השם שלך זהה לזה של שחקן אחר, עליך להקליד שם אחר. אם הצבע שבחרת דומה לזה של שחקן אחר, המחשב יבחר צבע פנוי עבורך.

תוכל לראות את אפשרויות המשחק שהמארח בוחר. המשחק מתחיל כאשר המארח לוחץ על OK.



רשימת טלפונים

אם אתה מתקשר אל היריב שלך, עליך לבחור ב-Dial Modem. בחירה באפשרות זו תעביר אותך לדו-שיח "Phone List".

מתוך רשימת הטלפונים תוכל לחייג מספרים ידנית או להוסיף שם ומספר טלפון לתוך רשימת הטלפונים כדי לזרז את החיגוי בעתיד.

כדי לחייג מספר ידנית, לחץ באיזור המספר (המספר יתווסף לרשימת הטלפון ללא שם). כדי לאהכן מספר לשימוש בעתיד, ביחד עם שם והגדרות חיגוי מותאמות אישית, לחץ על ADD. זה יעביר אותך לדו-שיח "Edit Phone Number". לחץ על EDIT כדי לשנות מספר שהוכנס מקודם.



רשימת טלפונים

כאן תוכל להכניס שם ומספר טלפון. צרף הגדרות ברירת מחדל (COM, IRQ, מחרוזת, מהירות וכו') ע"י לחיצה על Default Settings או השתמש בהגדרות מותאמות אישית. לחץ על SAVE כדי לחזור לדו-שיח "Phone List".

ברגע שיש לך מספר ברשימת הטלפונים, תוכל לבחור במספר זה לצורך חיגוי ע"י לחיצה עליו בחלון הרשימות. המספר יופיע בתיבת החיגוי.

ברגע שמספר הטלפון המבוקש נמצא בתיבת החיגוי, עליך ללחוץ על DIAL לחיגוי המספר. ברגע שנוצר קשר, תראה חלון דו שיח בשם "Host Serial Game".

שליחת הודעות

ממסך "Join Network Game" או "Network Game Setup", הקלד את ההודעה שלך ולחץ על [Enter] כדי לשלוח אותה לשחקן השני בתוך המשחק, מקש הפונקציה F1 שולח הודעה לשחקן היריב. ההודעה "To Player [Side]" תופיע בפינה השמאלית העליונה של המסך.

מצב התכשורת

Red Alert תומך באפשרות רב-משתתפים חדשה הנקראת מצב התכשורת. מצב התכשורת הוא שחקן אחד נגד עד 7 שחקני מחשב. שחקני המחשב יבנו את הבסיסים שלהם ויצרו קבוצות של יחידות עבור הגנה והתקפה. ניתן להפוך שחקני מחשב לבעלי ברית ושחקני מחשב ילחמו גם בינם ובין עצמם.

עורך שטח

Red Alert מאפשר לך ליצור את שדה הקרב שלך באמצעות עורך השטח. עקב מגבלות ייצור, מידע והוראות כיצד להפעיל את העורך נמצאים בקובץ Readme.txt על שני התקליטורים.

מבנים - כוחות הברית

אתר בנייה (Construction Yard)

שריון: קל

מטרה: מאפשר בניה של כל שאר מבני הבסיס אתר הבניה מהווה את אבן-יסוד של הבסיס ומאפשר את הבניה של מבנים אחרים.



תחנת אנרגיה (Power Plant)

שריון: קל

מטרה: מספק את האנרגיה הדרושה לתפעול המבנים בבסיס. תחנת האנרגיה הסטנדרטית. הספק תחנת האנרגיה נמצא ביחס ישר למצב התחנה, כך שעליך להגן עליה במהלך קרבות.



תחנת אנרגיה מתקדמת (Advanced Power Plant)

שריון: קל

מטרה: מספקת את האנרגיה הדרושה לתפעול מבני הבסיס. מבנה גדול זה, עתיר-הספק, אחראי על אספקת האנרגיה עבור מבנים והגנות מתקדמות יותר, עתירי אנרגיה.



מזקקת עופרות (Ore Refinery)

שריון: קל

מטרה: זיקוק, אחסון והמרת עופרות לקרדיטים המזקקה מפרקת את העופרות ליסודות המרכיבים אותם. בניית מזקקה גוררת פריסה מיידית של משאית עופרות. באפשרות המזקקה להכיל עד ל-2000 קרדיטים של עופרות מזוקקות.



סילו עופרות (Ore Silo)

שריון: קל

מטרה: אחסון עופרות מזוקקות

סילו זה יכול לאחסן עד ל-1500 קרדיטים של עופרות מזוקקות. יש לשמור על הסילו היטב. אם מושמד או נגנב, כמות העופרות המאוחסנת בו מנוכה מהחשבון שלך.



קסרקטין אוהלים (Tent Barracks)

שריון: קל

מטרה: אימון יחידות חי"ר

קסרקטין האוהלים הינו המקום בו מאומנות כל יחידות החי"ר של כוחות הברית. יתכן ויחידות חי"ר מסוימות לא תהינה זמינות עד אשר ייבנו מבנים אחרים.



מפעל מלחמה (War Factory)

שריון: קל

מטרה: בניית רק"מ

מבנה זה אחראי לבניית כל כלי-הרכב המשוריינים הקרקעיים של כוחות הברית. בניית מפעלי מלחמה מרובים מצמצמת את הזמן הדרוש לייצר את הרק"מ.



בסיס ימי (Naval Yard)

שריון: קל

מטרה: בנייה ותיקון כלי-שייט ימיים

הבסיס הימי בונה ומשלח את כל הספינות של כוחות הברית. ספינות פגועות העוגנות בבסיס מתוקנות. בניית מספר רב של בסיסים ימיים מצמצם את משך הזמן הדרוש לבניית ספינות-קרב.



מנחת מסוקים (Helipad)

שריון: קל

מטרה: הרכבת וטעינת מסוקים

מנחת המסוקים מאפשר את הרכבת כל המסוקים בנוסף לטעינה מחדש של כל מסוק הזקוק לכך. כל מנחת מסוקים חדש אשר נבנה מגיע עם מסוק Long-Bow.



פילבוקס (Pillbox)

שריון: בינוני

מטרה: הגנה נגד-חי"ר

הפילבוקס חמוש בתותח וולקן מהיר-לוע והוא אידיאלי להגנת בסיסך מפני התקפות חי"ר של האויב.



פילבוקס מוסווה (Camouflaged Pillbox)

שריון: כבד

מטרה: הגנה נגד-חי"ר

הפילבוקס המוסווה מצויד בדומה לפילבוקס הרגיל, אך הינו בעל שריון טוב יותר והסוואה כמעט מושלמת. הפילבוקס משתלב עם התכסית, דבר שהופך אותו לכמעט בלתי נראה.



צריח (Turret)



שריון: כבד
מטרה: הגנה נ"ט

תותח 105 מ"מ המותקן על גבי צריח, הממוגן בצורה כבדה ובעל טווח ירי גדול. הצריח יעיל כנגד איומים משוריינים.

תותח נ"מ (AA Gun)



שריון: כבד
מטרה: הגנה נ"מ

למרות שטווח התותח אינו גדול, כל מטוס אויב אשר יטוס מעל התותחים הללו ייזק בצורה קשה, אם לא ייהרס. התותחים הללו מדויקים וקטלניים.

מתקן שירות (Service Depot)



שריון: קל

מטרה: תיקון וטעינה מחדש של רק"מ

מתקן השירות מתקן כל כלי-רכב פגוע הנכנס אליו. ניתן לטעון מחדש יחידות הנחת מוקשים באמצעות חנייה על המתקן (תיקון רכב הינו הליך מהיר הרבה יותר מאשר בניית רכב, ועולה חלק קטן בלבד מהעלות המקורית).

כיפת רדאר (Radar Dome)



שריון: קל

מטרה: מספקת רדאר

כיפת הרדאר מאפשרת קבלת מבט-על של שדה-הקרב כאשר היא פועלת בהספק מלא.

מרכז טכנולוגי (Technology Center)



שריון: קל

מטרה: שיגור לוויני GPS ובניית מבני היי-טק

בנוסף לאפשרות לבנות יחידות היי-טק דוגמת הסיירת ומחולל ה-Gap, עם בניית המרכז הטכנולוגי מתחילה ההרכבה של לוויני GPS. כאשר בניית הלווינים הללו מושלמת, הם ישוגרו אוטומטית לחלל.

מחולל Gap (Gap Generator)



שריון: קל

מטרה: יצירת עלטה

מחולל ה-Gap מאפשר לכוחות הברית להחביא בסיסים עמיתים מעיני האויב. כוחות אויב אשר סורקים את השטח יגלו אך ורק מה שנמצא בסביבתם המיידית. העלטה תיעלם כאשר היחידה הפולשת מושמדת או עזבה את האזור. **הערה:** זמין במשחק רב משתתפים בלבד. יתכן ויהיה זמין במשימות לשחקן בודד כאשר יינתן בתחילת המשימה או כיעד משימה.

כרונוספירה (Chronosphere)



שריון: קל

מטרה: מאפשר תזזות-כרונו

הכרונוספירה הנה אבולוציה של ניסוי פילדלפיה והיא מאפשרת להעביר כוחות מנקודה אחת לשניה ללא צורך לעבור באופן פיזי את הקטע בין שתי הנקודות הללו. עם זאת, היחידה המועברת תוכל להימצא במיקומה החדש למשך פרק זמן קצר, שלאחריה תוחזר לנקודה ממנה יצאה. טכנולוגיה זו עדיין איננה יציבה במיוחד, כך ששימושה על יחידות מסוימות, או שימוש תדיר בה עלולים לגרום תופעות לוואי מוזרות.

מבני דמה (Fake Structures)



שריון: אין

מטרה: הטעיית האויב

לרשות כוחות הברית עומדים ארבעה מבני דמה: אתר בנייה, מפעל מלחמה, כיפת רדאר ובסיס ימי. מטרת המבנים הללו יצירת תחושה בעיני האויב כי מבנים קריטיים ממוקמים באתר שונה.

מחסום שקי חול (Sandbag Barrier)



שריון: קל

מטרה: הגנה פסיבית

מחסום שקי-החול עוצר כלי-רכב לא-זחליים וכן חי"ר. כלי-רכב זחליים מסוגלים להרוס את המחסום ע"י רמיסתו.

מחסום בטון (Concrete Barrier)



שריון: כבד

מטרה: הגנה פסיבית

מחסום זה יעיל יותר מאשר גדר-התיל ואינו ניתן להריסה/לפגיעה ע"י תחמושת שריון סטנדרטית.

תקציר: מבנים של כוחות הברית

| שם המבנה | שריון | דרישות קדם | מטרה/שימוש |
|-------------------|--------|---------------|--------------------------|
| אתר בנייה | קל | | בניית מבנים |
| תחנת אנרגיה | קל | אתר בנייה | אנרגיה לבסיס |
| תחנת אנרג' מתקדמת | קל | אתר בנייה | אנרגיה לבסיס |
| מזקקת עופרות | קל | תחנת אנרגיה | המרת עופרות לקרדיטים |
| סילו עופרות | קל | מזקקת עופרות | אחסון 1500 יחידות עופרות |
| קסרקטין אוהלים | קל | תחנת אנרגיה | אימון חי"ר |
| מפעל מלחמה | קל | מזקקה | בניית מבנים |
| בסיס ימי | קל | תחנת אנרגיה | בניית יחידות ימיות |
| מנחת מסוקים | קל | כיפת רדאר | שטח נחיתה למסוקים |
| הגנת פילבוקס | בינוני | קסרקטין | נגד חי"ר |
| פילבוקס מוסווה | כבד | קסרקטין | נגד חי"ר |
| הגנת צריח | כבד | קסרקטין | נ"ט |
| תותח נ"מ | כבד | כיפת רדאר | הגנת נ"מ |
| מתקן שירות | קל | מפעל מלחמה | טעינת/תיקון רק"מ |
| כיפת רדאר | קל | מזקקה | בסיס רדאר |
| מרכז טכנולוגי | קל | מפעל+רדאר | פריטי טכנולוגיה מתקדמים |
| מחולל Gap | קל | מרכז טכנולוגי | העלטת אזורים |
| כרונוספירה | קל | מרכז טכנולוגי | מיקום מחדש |

היררכיה מבנית של כוחות הברית



יחידות של כוחות הברית

רובאים (Rifle Infantry)

טווח: קצר

שריון: אין

חימוש: רובה M-16

חמוש ברובה M-16, הרובאי מתפקד בצורה הטובה ביותר כנגד כוחות חי"ר וטנקים (בקבוצות) של האויב.



RIFLE INFANTRY

חובש (Medic)

טווח: אפס

שריון: אין

חימוש: תחבושות

כל חייל חי"ר עמית אשר ימצא בקרבת החובש ירפא באופן אוטומטי, אם כי חובש אינו יכול לרפא את עצמו. חובשים העובדים כצוות הופכים את היחידות אליהם הם מצוותים להרבה יותר יעילות.



MEDIC

מטוליסט (Rocket Soldier)

טווח: בינוני

שריון: אין

חימוש: טילי דרגון

המטוליסטים מסוגלים להסב נזק רב ליחידות משורינות, אם כי הדבר בא על חשבון מהירות. בנוסף ליכולת התעסקות במטרות קרקעיות, הטילים שלהם יעילים גם כנגד תוקפים מן האויר.



ROCKET SOLDIER

מרגל (Spy)

טווח: אפס

שריון: אין

חימוש: מידע

אמן התחפושות, המרגל יכול לחדור לבסיס מבלי להתגלות, לאסוף את המידע הדרוש על בסיס האויב - מה הם בונים, כמה כסף יש להם, מה מספר היחידות ברשותם וכד'. היהירו-כלבי תקיפה מסוגלים לזהות מרגלים!



SPY

מהנדס (Engineer)

טווח: אפס

שריון: אין

חימוש: אין

מהנדס מסוגל לתקן את כל המבנים הפגועים תוך שניות. כאשר הוא נשלח למבנים של האויב, באפשרותו לפגוע או להכניע אותם.



ENGINEER

גנב (Thief)

טווח: אפס

שריון: אין

חימוש: אצבעות מהירות

כל גנב המצליח לחדור לסילו או מזקקת עופרות של האויב יגנוב מחצית מהקרדיטים אשר היו מאוחסנים במבנה זה.



THIEF

Tanya

טווח: בינוני

שריון: אין

חימוש: שני אקדחי קולט 45. וחנ"מ C4

Tanya מצוידת בזוג אקדחי 45. ומסוגלת לקצור חיילי חי"ר כאילו היו מרגרינה. באמצעות ה-C4 אותו היא נושאת על עצמה. באפשרותה לפוצץ כל מבנה או צריח... אם תצליח להביא אותה אליהם בשלום. בניגוד ליחידות אחרות, ל-Tanya אין מצב שמירה-עליך לטווח את כל המטרות עבורה באופן ידני. **הערה:** זמין במשחק רב משתתפים בלבד. יתכן ויהיה זמין במשימות לשחקן בודד כאשר יינתן בתחילת המשימה או כיעד משימה.



TANYA

מניח מוקשי נ"ט (AT Mine Layer)

טווח: אפס

שריון: בינוני

חימוש: מוקשי נ"ט

מניח מוקשי הנ"ט הינו אחת מהיחידות היעילות ביותר של כוחות הברית. מספיק מוקש אחד בלבד בכדי להשמיד את מרבית היחידות המשורינות של האויב, כך שמפקד פיקח יכול לנטרל כוח אויב לפני הגיעו לבסיס. מניח המוקשים נושא חמישה מוקשים וניתן לטעינה מחדש במאגר האספקה.



AT MINE LAYER

משאית עופרות (Ore Truck)

טווח: אפס

שריון: כבד

חימוש: אין

המשאית מיועדת לאיסוף עופרות גולמיות ואינה ניתנת להחלפה. למרות היותה איטית, היא מוגנת בצורה כבדה, דבר המאפשר לה לספוג פגיעות רבות ועדיין להמשיך ולתפקד.



ORE TRUCK

ג'יפ סיור (Ranger)

טווח: קצר

שריון: קל

חימוש: מקלע M-60

יחידה זו הנה מהירה ומוגנת בצורה קלה ביותר אך אידיאלית לסריקת שטח באופן מהיר. ניתן לעשות בה שימוש כיחידת תמיכה וגיבוי לכוחות החי"ר, בנוסף ליכולת ריכוך של אויב מתקרב, לפני העימות החזיתי.



RANGER

טנק קל (Light Tank)

טווח: בינוני

שריון: בינוני

חימוש: תותח 75 מ"מ

הטנק הבסיסי של הכוחות הברית. מהיר, בעל שריון סביר, הטנק הקל פועל היטב בקבוצות מעורבות וכן בדיביזיות גדולות. הוא חסר כוח-אש, אך מנגד הינו בעל מהירות וקצב-אש גבוה.



LIGHT TANK

נגמ"ש (APC)



טווח: קצר

שריון: כבד

חימוש: מקלע M-60

עם נושא הגייסות המשוריינן, באפשרות כוחות הברית להעביר חמש יחידות חי"ר על פני שטחים בצורה מהירה. הנגמ"ש זחלי והוא הרק"מ הקל ביותר המסוגל לרמוס מחסומי גדר-תיל ושקי-חול. מקלע ה-M-60, המותקן על גבי צריח הרק"מ עוזר ומגבה את כוחות החי"ר, הן בתנועה והן בקרב.

ארטילריה (Artillery)

טווח: ארוך

שריון: קל

חימוש: תותח 155 מ"מ

הארטילריה יעילה ביותר, אם כי לוקה בחוסר דיוק. באפשרותה להחריב כוחות חי"ר ומבנים, כל זאת תוך ירי ממרחק רב. היעדר מהירות ושריון קל מחייבים הגנה על יחידות אלה.

טנק בינוני (Medium Tank)

טווח: בינוני

שריון: כבד

חימוש: תותח 105 מ"מ

הטנק האיכותי יותר של כוחות הברית, יחידה זו ממוגנת היטב, מהירה יותר ועולה פחות מהטנק הכבד הסובייטי, אם כי היא חמושה בתותח יחיד. הטנק הבינוני יעיל כאשר הוא מצוות עם הטנקים הקלים, בעוד הוא מושך את האש, הטנק הקל משמיד את האיום.

מחולל Gap נייד (Mobile Gap Generator)

טווח: בינוני

שריון: קל

חימוש: מחולל עלטה

הגירסה הניידת של מחולל ה-Gap פועל באופן זהה למקבילו הנייח. למרות שהוא יוצר עלטה בשטח קטן יותר, באפשרותו להחביא מספר יחידות, כך שהאויב אינו יכול לראות מה אתה שולח נגדו.

רכב בנייה נייד (MCV)

טווח: אפס

שריון: כבד

חימוש: אין

רכב הבנייה הנייד מאפשר יצירת או הרחבת בסיס. למרות היותו יקר, ה-MCV יעיל ביותר בעיקר כאשר אתר הבניה (יעד מועדף ע"י האויב) מושמד או נופל בשבי. בדומה לכל שאר המתקנים, ככל שיש לך יחידות רבות יותר, כך תהליך הבניה מתקצר.

טנק הרחיפה (LST)

טווח: אפס

שריון: בינוני

חימוש: אין

טנק הרחיפה מאפשר תחבורה של עד לחמש יחידות על פני מעברי מים. ניתן להעמיס/לפרוק את היחידות מהחוף, והם פגיעים ביותר במהלך פריקת היחידות.



ספינת משמר (Gunboat)

טווח: קצר

שריון: קל

חימוש: תותחי סיפון 2 אינץ' ומשגר פצצות עומק

המהירה והקלה בספינות כוחות הברית, ספינת המשמר טובה לסריקת נתיבי שייט וגילוי צוללות לפני שאלה תגרומנה נזק. משגר פצצות העומק שלהן יירה באופן אוטומטי לעבר כל צוללת המתגלה בקרבת מקום.



משחתת (Destroyer)

טווח: בינוני

שריון: בינוני

חימוש: טילי סטינגר ומשגרי פצצות עומק

רמת הביניים של ספינות כוחות הברית, המשחתת יעילה כנגד איומים אוויריים, קרקעיים וימיים. משגר טילי הסטינגר המהיר המצוי על גבי הספינה מסוגל לפגוע בקלות רבה במטרות ולהשמיד יעדים קרקעיים בנקל. אם המשחתת מגלה צוללות, צמד משגרי פצצות העומק המצוי על סיפונה יבטיחו כי הצוללת לא תמשיך לפעול לזמן רב.



סיירת (Cruiser)

טווח: ארוך ביותר

שריון: כבד

חימוש: תותחי 8 אינץ'

מוות הנע באיטיות. הסיירת נעדרת מהירות אך מחפה על כך בטווח ועוצמת אש. באפשרות הסיירת להנחית מכת מוות מטווחים ארוכים ביותר ולהשמיד בסיס אויב תוך דקות. יעד מועדף על צוללות האויב, לספינות הללו אין הגנה נצ"ל והן מסתמכות על המשחתות וספינות המשמר להגן עליהן.



אפאצ'י Longbow Apache

טווח: קצר

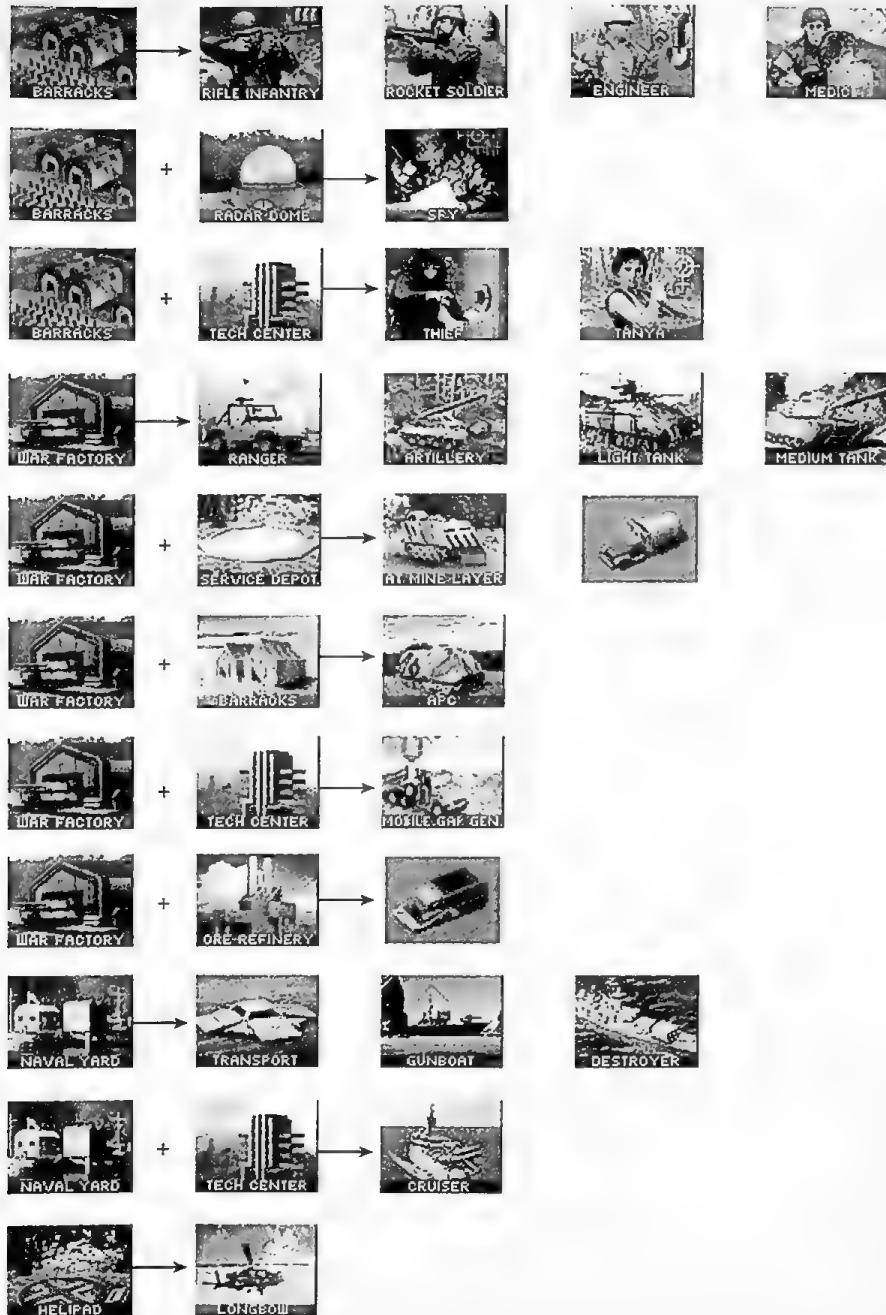
שריון: כבד

חימוש: טילי הלפייר

מסוק התקיפה של כוחות הברית, חמוש בטילי הלפייר המאפשרים לו לתקוף מטרות משוריינות בקלות רבה. כדאי לעשות שימוש במסוק במקביל לתקיפות ימיות או קרקעיות עקב היותו מטוס סיוע צמוד מצוין, המסוגל להנחית מכות כואבות על המטרות-לרוב כמעט ללא אש נגדית.



היררכיית יחידות כוחות הברית



לווין GPS (GPS Satellite)

טווח: אפס

שריון: אין

חימוש: הדמייה לווינית

כאשר משוגר מהמרכז הטכנולוגי, לווין ה-GPS יספק תמונת שדה-קרב לשחקן אשר שילח אותו, ללא צורך באספקת אנרגיה. בנוסף, מאחר והלווין מסוגל לראות חלקים ניכרים הרבה יותר של שדה הקרב, המפה כולה תתגלה עם הגעת הלווין למסלולו.



פולס סונארי (Sonar Pulse)

טווח: אפס

שריון: אין

חימוש: הדמיית סונאר

יכולת ייעודית של כוחות הברית, הדמיית סונארית תגלה למשך זמן מוגבל את כל צוללות האויב המצויות על המפה. דבר זה יכול להיות שימושי ביותר בתכנון מערכות ימיות ותכנון מאמצי נגד. ניתן להשיג את הפולס הסונארי כאשר מרגל חודר למעגן צוללות של האויב.



תקציר: יחידות כוחות הברית

| תאור | טווח | שריון | דרישות קדם | כימוש |
|----------------|--------|--------|--------------------|------------------|
| רובאי | קצר | אין | קסרקטין | רובה M-16 |
| חובש | קצר | אין | קסרקטין | פלסטרים |
| מטוליסט | בינוני | אין | קסרקטין | טילי דרגון |
| מהנדס | אפס | אין | קסרקטין | אין |
| מרגל | אפס | אין | קסרקטין+כיפה | מידע |
| גנב | אפס | אין | קסרקטין+טכנולוגיה | אצבעות מהירות |
| Tanya | קצר | אין | קסרקטין+טכנולוגיה | שני קולט 45 |
| מניח מוקשי נ"ט | אפס | בינוני | מפעל+מתקן שירות | מוקשי נ"ט |
| משאית עופרות | אין | כבד | מפעל+מזקקה | אין |
| גיפ סיור | קצר | קל | מפעל | מקלע M-60 |
| טנק קל | בינוני | בינוני | מפעל | תותח 75 מ"מ |
| נגמ"ש | קצר | כבד | מפעל | מקלע M-60 |
| ארטילריה | ארוך | קל | מפעל | תותח 155 מ"מ |
| טנק בינוני | בינוני | כבד | מפעל | תותח 105 מ"מ |
| מחולל Gap נייד | בינוני | קל | מפעל+טכנולוגיה | מחולל עלטה |
| MCV | אפס | כבד | מפעל+טכנולוגיה | אין |
| LST | אפס | בינוני | בסיס ימי | אין |
| ספינת משמר | קצר | קל | בסיס ימי | תותחי סיפון 2" |
| משחתת | בינוני | בינוני | בסיס ימי | משגר טילי סטינגר |
| סיירת | ארוך | כבד | בסיס ימי+טכנולוגיה | תותחי 8" |
| אפאצ'י | קצר | כבד | מנחת מסוקים | טיילי הלפייר |
| לווין GPS | אפס | אפס | טכנולוגיה | הדמייה לווינית |
| פולס סונארי | אפס | אפס | הדמיית סונאר | |

מבנים סובייטיים

אתר בנייה (Construction Yard)

שריון: קל

מטרה: מאפשר בניה של כל שאר מבני הבסיס.

אתר הבנייה מהווה את אבן-היסוד של הבסיס ומאפשר את הבנייה של מבנים אחרים.

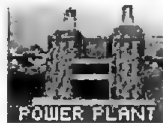


תחנת אנרגיה (Power Plant)

שריון: קל

מטרה: מספקת את האנרגיה הדרושה לתפעול המבנים בבסיס.

תחנת האנרגיה הסטנדרטית. הספק תחנת האנרגיה נמצא ביחס ישר למצב התחנה, כך שעליך להגן עליהן במהלך קרבות.



תחנת אנרגיה מתקדמת (Advanced Power Plant)

שריון: קל

מטרה: מספקת את האנרגיה הדרושה לתפעול מבני הבסיס.

מבנה גדול זה, עתיר-ההספק, אחראי על אספקת האנרגיה עבור מבנים והגנות מתקדמות יותר, עתירי אנרגיה.



בית-זיקוק עופרות (Ore Refinery)

שריון: קל

מטרה: זיקוק עופרות לקרדיטים

בית-הזיקוק מפרק את העופרות ליסודות המרכיבים אותם. בניית בית-הזיקוק גוררת פריסה מיידית של משאית עופרות. באפשרות בית-הזיקוק להכיל עד ל-2000 קרדיטים של עופרות מזוקקות.



סילו עופרות (Ore Silo)

שריון: קל

מטרה: אחסון עופרות מזוקקות

סילו זה יכול לאחסן עד ל-1500 קרדיטים של עופרות מזוקקות. יש לשמור על הסילו היטב. אם מושמד או נגנב, כמות העופרות המאוחסנת בו מנוכה מהחשבון שלך.



קסרקטין (Barracks)

שריון: קל

מטרה: אימון יחידות חי"ר

הקסרקטין הינו המקום בו מאומנות כל יחידות החי"ר הסובייטיות. יתכן כי יחידות חי"ר מסוימות לא תהינה זמינות עד אשר ייבנו מבנים אחרים.



כיפת רדאר (Radar Dome)

שריון: קל
מטרה: מספקת רדאר
כיפת הרדאר מאפשרת קבלת מבט-על של שדה-הקרב כאשר פועלת בהספק מלא ומצבה תקין.



מרכז טכנולוגי (Technology Center)

שריון: קל
מטרה: בניית מבני היי-טק
המרכז הטכנולוגי הסובייטי מאפשר בניית יחידות היי-טק דוגמת טנק הממותה וסליל הטסלה.



מגדל הלהבה (Flame Tower)

שריון: כבד
מטרה: הגנה מבוססת-להבה
מגדל הלהבה מטווח ומשמיד יחידות קרקע של האויב באמצעות ירי כדורי אש לעברם. הוא מגיע לשיא יעילותו כנגד מאסות של כוחות חי"ר; הוא יעיל גם כנגד יחידות משורינות. מאחר והמגדל מכיל דלקים דליקים, הוא פוגע ביחידות ומבנים סמוכים כאשר מושמד.



סליל טסלה (Tesla Coil)

שריון: קל
מטרה: הגנה מבוססת-ברק
סליל הטסלה מכוון באופן אוטומטי הבזקי ברק לעבר יחידות קרקעיות של האויב, תוך הפיכת כוחות חי"ר לאפר וטנקים לפלדה מותכת תוך שניות.



אתר סאם (Sam Site)

שריון: כבד
מטרה: הגנה נגד-מטוסים
אתר הסאם משגר באופן אוטומטי טילים ארוכי טווח, אם כי לא מדויקים במיוחד, לעבר מטוסי אויב. מטוסים איטיים או מרחפים ייפגעו בצורה הקשה ביותר ממבנה הגנתי זה.



מסך הברזל (Iron Curtain)

שריון: קל
מטרה: הגנה זמנית בלתי-חדירה
מסך הברזל עושה שימוש בתהודה של המבנה המולקולרי של רכב או מבנה, ומפנים את "רצונו של סטאלין", תוך הפיכתו לבלתי ניתן לפגיעה למשך זמן קצר.



מלונה (Kennel)

שריון: קל
מטרה: אימון כלבי תקיפה.
המלונה מאמנת כלבי תקיפה.



מפעל מלחמה (War Factory)

שריון: קל
מטרה: בניית כלי-רכב
מבנה זה אחראי לבניית כל הרק"מ הסובייטי. בניית מפעלי מלחמה מרובים מקטינה את הזמן הדרוש לייצור הרק"מ.



מעגן צוללות (Sub Pen)

שריון: קל
מטרה: בנייה ותיקון כלי-שייט צבאיים
מעגן הצוללות בונה ומשלה צוללות וכן נחתות. צוללות ו-נחתות פגועות עוגנות במעגן ומתוקנות.



שדה-תעופה (Airfield)

שריון: קל
מטרה: בניית וחימוש מטוסים
שדה-התעופה מאפשר בניית מטוסי מיג ויאק וכן מאפשר גישה לכוחות מוצנחים, פצצות מוצנחות ומטוסי ביון. מטוס אחד בלבד מאושר לכל שדה תעופה שנבנה. אם שדה תעופה בשימוש מושמד בעוד מטוסו נמצא באוויר, המטוס יתרסק.



מנחת מסוקים (Helipad)

שריון: קל
מטרה: בניית וחימוש מסוקים
מנחת המסוקים מאפשר את בניית כל סוגי המסוקים וידאג לחימוש מחדש של כל מסוק הזקוק לכך. כל מנחת מסוקים חדש אשר נבנה מגיע עם מסוק Hind.

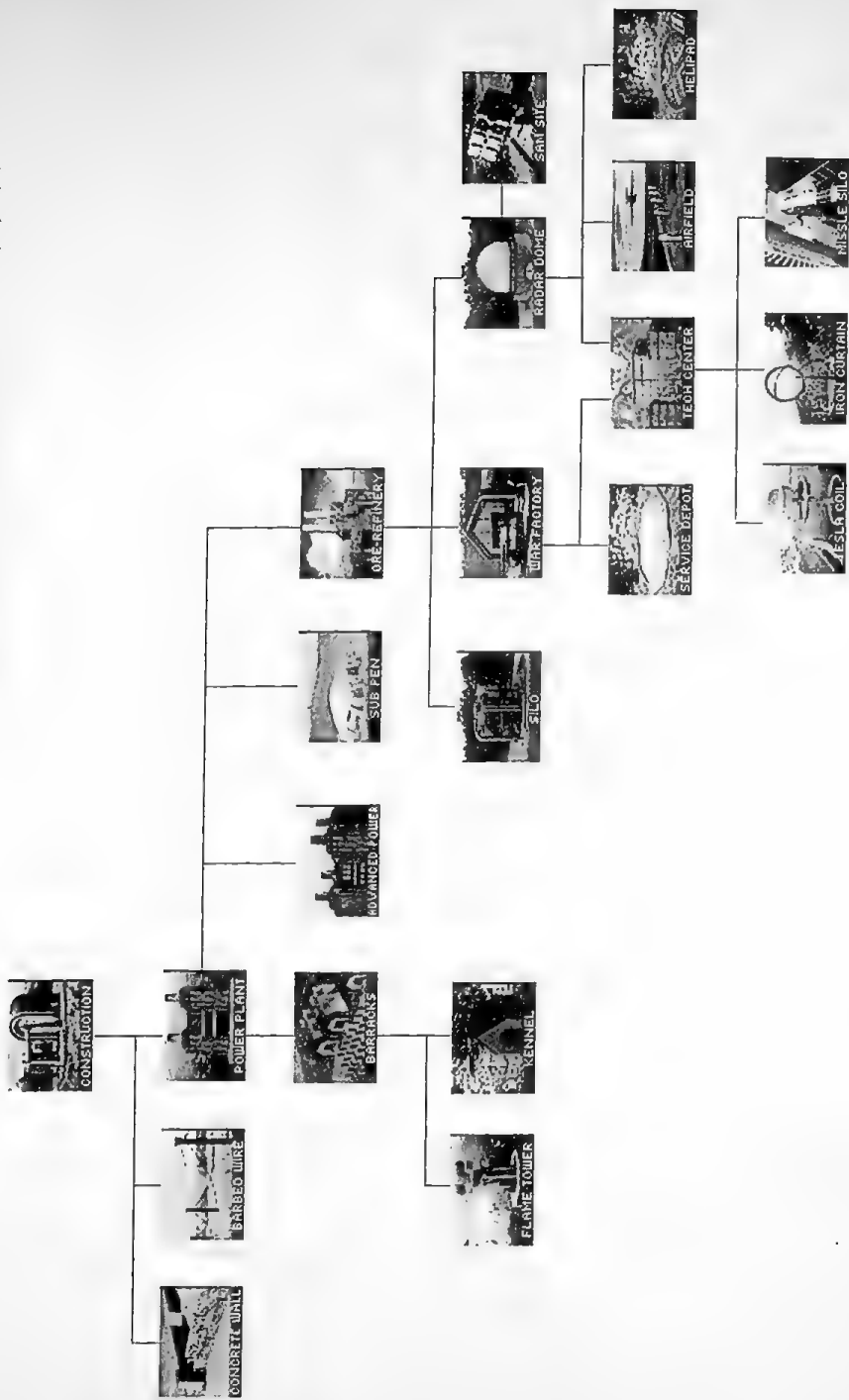


מתקן שירות (Service Depot)

שריון: קל
מטרה: תיקון וטעינה מחדש של כלי-רכב
מתקן השירות מתקן כל רק"מ פגוע הנכנס אליו. ניתן לטעון מחדש יחידות הנחת מוקשים באמצעות חנייה על המתקן (תיקון רכב הינו הליך מהיר הרבה יותר מאשר בניית רכב, ועולה חלק קטן בלבד מהעלות המקורית).



היררכיה מבנית סובייטית



סילו טילים (Missile Silo)

שריון: כבד

מטרה: שיגור טילים אטומיים

מרגע שנבנה, הסילו מכיל פצצה אטומית הניתנת לשיגור לעבר שדה-הקרב, דבר הגורם לנזק כבד הן לחי"ר והן למבנים. יחידות מוגנות טוב יותר ייפגעו פחות, אך לא במידה משמעותית.



מחסום גדר-תיל (Barbed-Wire Barrier)

שריון: קל

מטרה: הגנה פסיבית

מחסום גדר-התיל עוצר כלי-רכב לא-זחליים וכן חי"ר. כלי-רכב זחליים מסוגלים להרוס את גדר-התיל באמצעות ירי על הגדר או רמיסתה.



מחסום בטון (Concrete Barrier)

שריון: כבד

מטרה: הגנה פסיבית

מחסום זה יעיל יותר מאשר גדר-התיל ואינו ניתן להריסה/לפגיעה ע"י תחמושת שריון סטנדרטית.



תקציר: מבנים סובייטיים

| שם המבנה | אתר בנייה | תחנת אנרגיה | תחנת אנרג' מתקדמת | מזקקת עופרות | סילו עופרות | קסרקטין | מלונה | מפעל מלחמה | מעגן צוללות | שדה-תעופה | מנחת מסוקים | מאגר אספקה | כיפת רדאר | מרכז טכנולוגי | מגדל להבה | סליל טסלה | אתר סאם | מסך הברזל | סילו טילים | מחסום גדר-תיל | מחסום בטון |
|------------|-------------|--------------|-------------------|---------------------|--------------------------|------------|------------------|-------------|--------------------|--------------|--------------|------------------|-----------|-------------------------|------------------|-----------------|---------------|------------------|----------------|---------------|------------|
| מטרה/שימוש | בניית מבנים | אנרגיה לבסיס | אנרגיה לבסיס | המרת עופרות לקרטיים | אחסון 1500 יחידות עופרות | אימון חי"ר | אימון כלבי תקיפה | בניית מבנים | בניית יחידות ימיות | בניית מטוסים | בניית מסוקים | טעינת/תיקון רק"מ | בסיס רדאר | פריטי טכנולוגיה מתקדמים | הגנה מבוססת להבה | הגנה מבוססת-ברק | הגנה נ"מ | בלתי ניתן לפגיעה | טילים אוטומיים | הגנת בסיס | הגנת בסיס |
| דרישות קדם | אתר בנייה | אתר בנייה | תחנת אנרגיה | מזקקת עופרות | תחנת כוח | קסרקטין | מזקקה | תחנת אנרגיה | כיפת רדאר | כיפת רדאר | מפעל מלחמה | מזקקה | מפעל+רדאר | קסרקטין | מרכז טכנולוגי | כיפת רדאר | מרכז טכנולוגי | מרכז טכנולוגי | אתר בנייה | אתר בנייה | |
| שריון | קל | קל | קל | קל | קל | קל | קל | קל | קל | כבד | קל | קל | קל | קל | קל | קל | קל | קל | קל | קל | |

יחידות סובייטיות

כלב תקיפה (Attack Dog)

טווח: אפס

שריון: אין

חימוש: שיניים חדות



כלבי התקיפה הנם היחידה הבודדת המסוגלת לאתר מרגלים המנסים לחדור לבסיס. למרות היותם חסרי שריון וקלים להריגה, כלבים יכולים להיות שומרי בסיס מצוינים כנגד התקפות פתע מצד מהנדסים, מרגלים וגנבים.

רובאי (Rifle Infantry)

טווח: קצר

שריון: אין

חימוש: רובה AK-47



הרובאים מהווים את עמוד השדרה של חיל-הרגלים הסובייטי. הם מצוידים ברובה AK-47 ויעילים כנגד כוחות חי"ר אחרים וכן כנגד שריון (כאשר בקבוצות).

רמן (Grenadier)

טווח: קצר

שריון: אין

חימוש: רימון



הרמן הינו בעל טווח ועוצמת אש גדולים יותר מהחי"ר הרגיל. בקבוצות, הרמנים יעילים כנגד יחידות משורינות כבדות ומבנים.

חי"ר יורה להבות (Flame Infantry)

טווח: קצר

שריון: אין

חימוש: להביות



חיילים אלה איטיים ופגיעים יותר בהשוואה לחיילי החי"ר האחרים (עקב המיכלים הכימיים אותם הם נושאים על גבם). יורה להבות מסוגל להשמיד מבנים וחי"ר תוך שניות בעזרת הלהביות שלו.

מהנדס (Engineer)

טווח: אפס

שריון: אין

חימוש: אין



מהנדס מסוגל לתקן את כל הבניינים הפגועים שלך באופן מיידי. כאשר מהנדס נשלח לעבר בנייני אויב הוא מסוגל לגרום להם נזק או להשתלט עליהם.

משאית עופרות (Ore Truck)

טווח: אפס
שריון: כבד
חימוש: אין



המשאית מיועדת לאיסוף עופרות גולמיות ואינה ניתנת להחלפה. למרות היותה איטית, היא מוגנת בצורה כבדה, דבר המאפשר לה לספוג פגיעות רבות ועדיין להמשיך ולתפקד.

טנק כבד (Heavy Tank)

טווח: בינוני
שריון: כבד



חימוש: צמד תותחי 105 מ"מ
הטנק הבסיסי של האימפריה הסובייטית, מצויד בצמד תותחי 105 מ"מ, המאפשרים עוצמת פגיעה כפולה בהשוואה למקבילה המערבית, הטנק הבינוני. עוצמת אש זאת באה על חשבון מהירות, אך התוצאה הסופית הנה עדיין מתחרה משמעותי בשדה-הקרב.

מניח מוקשי נ"א (AP Mine Layer)

טווח: אפס
שריון: בינוני



חימוש: מוקשי נ"א
מניח מוקשי הנ"א מפזר מוקשים נגד אדם בכדי לגרום לאבידות בקרב שורות החי"ר של האויב. מוקש אחד מסוגל להשמיד קבוצות שלמות של כוחות חי"ר בפיצוץ אחד. מניח המוקשים נושא חמישה מוקשים וניתן לטעינה מחדש במתקן השירות.

משגר טילי V2 (V2 Rocket Launcher)

טווח: ארוך
שריון: קל



חימוש: טיל V2
משגר ה-V2 מסוגל להשמיד את מרבית המבנים בעזרת שני טילים בלבד. הטיל הינו בעל טווח ארוך ביותר וקל להבין מדוע כוחות הברית פוחדים מפלטפורמת נשק זאת. חסרונות הטיל הנם שריון קל, זמן טעינה ארוך וחוסר יכולת לפגוע במטרות הנעות במהירות.

חוסם רדאר נייד (MRJ)

טווח: ארוך
שריון: קל



חימוש: מחולל רעש לבן
חוסם הרדאר הנייד מפריע לפונקציות הרדאר של האויב באמצעות חסימת השידורים והתצוגות. טווח היחידה מאפשר לה להימצא מרחק רב משדה הקרב בעוד כוחות אחרים עושים שימוש בחסימת הרדאר בכדי לתקוף.

טנק ממותה (Mammoth Tank)

טווח: בינוני
שריון: כבד



חימוש: שני תותחי 120 מ"מ וכן מארזי טילים
לא קיים טנק גדול ומפחיד יותר. טנק הממותה מהווה את פלטפורמת הנשק הקרקעית הגדולה ביותר ומסוגל להסב נזק רב. אף תותח אינו מסוגל להתחרות בצמד התותחים שלו וטיליו יעילים כנגד יחידות חי"ר ויחידות אוויריות.

רכב בנייה נייד (MCV)

טווח: אפס
שריון: כבד
חימוש: אין



רכב הבנייה הנייד מאפשר יצירת או הרחבת בסיס. למרות היותו יקר, ה-MCV יעיל ביותר בעיקר כאשר אתר הבנייה (יעד מועדף ע"י האויב) מושמד או נופל בשבי. בדומה לכל שאר המתקנים, ככל שיש לך יחידות רבות יותר, כך תהליך הבנייה מתקצר.

טנק הרחיפה (LST)

טווח: אפס
שריון: בינוני
חימוש: אין



טנק הרחיפה מאפשר תחבורה של עד לחמש יחידות על פני מעברי מים. ניתן להעמיס/לפרוק את היחידות מהחוף, והם פגיעים ביותר במהלך פריקת היחידות.

צוללת (Submarine)

טווח: ארוך
שריון: בינוני
חימוש: טורפדו



הצוללות הנן שקטות ובלתי ניתנות לגילוי. באפשרותן לתקוף ספינות ממרחק ניכר. עליהן לעלות מעל פני המים בכדי לירות, דבר הגורם לגילוי מיקומן ומאפשר ליחידות אויב הנמצאות בקרבת מקום לתקוף אותן.

יאק (Yak)

טווח: קצר
שריון: קל



חימוש: שני מקלעים
לפעמים מכונה בשם "מוחק החי"ר", היאק יורה תוך גיחות קצרות על הכוחות האויב, ובעל יכולת השמדת כוחות חי"ר בגיחה אחת. היאק אינו מהיר, דבר ההופך אותו לפגיע מירי חיילי הברית הנושאים רקטות - אלה אשר יצליחו להישרד לאחר גיחת הירי שלו.

מסוק תובלה (Transport Helicopter)

טווח: אפס

שריון: בינוני

חימוש: אין

מסוק התובלה מסוגל להוביל חמש יחידות חי"ר דרך האוויר. הוא אידיאלי להנחתת מהנדסים ויחידות תקיפה אחרות בבסיסי אויב.



מפציצי בדג'ר (Badger Bombers)

טווח: אפס

שריון: קל

חימוש: פצצות מוצנחות וצנחנים

מפציץ הבדג'ר הינו מטוס תובלה המיועד להצנחת צנחנים והטלת פצצות מוצנחות על היעד. המפציץ די איטי והיעדר השריון הופך אותו למטעם עבור תותחי הנ"מ של כוחות הברית המגינים על היעד.



צנחנים (Paratroopers)

טווח: קצר

שריון: אין

חימוש: רובי AK-47

מוצנחים מהבדג'ר, צוות זה המונה חמישה חיילי חי"ר דומים מאוד לחי"ר הקרקעי. ניתן להצניח אותם בכל מקום על המפה, אפילו באזורים אשר עדיין לא נחקרו.



פצצות מוצנחות (Parachute Bombs)

טווח: אפס

שריון: אין

חימוש: הנ"מ

הפצצות הללו מוטלות ממפציצי הבדג'ר, נופלות בטור מעל המטרה ומוחקות כל דבר בסביבתם הקרובה. הכוחות הקרקעיים יכולים לראות את הפצצה נופלת וינסו להתחמק ממנה.



מטוס ריגול (Spy Plane)

טווח: אפס

שריון: קל

חימוש: מצלמה

מטוס הריגול מיועד לצילום אזורים אשר עדיין לא נחקרו באמצעות המצלמה אותה הוא נושא.



מיג (Mig)

טווח: בינוני

שריון: קל

חימוש: טילים מתבייתי חום

מטוס תקיפה מהיר זה נושא מספר מצומצם של טילים רבי-עוצמה ומדויקים. הוא יעיל בטקטיקת פגע-וברח כאשר באפשרותו לפגוע ברק"מ לפני שזה מהווה סכנה.



הינד (Hind)

טווח: קצר

שריון: כבד

חימוש: מקלע וולקן רב-קני

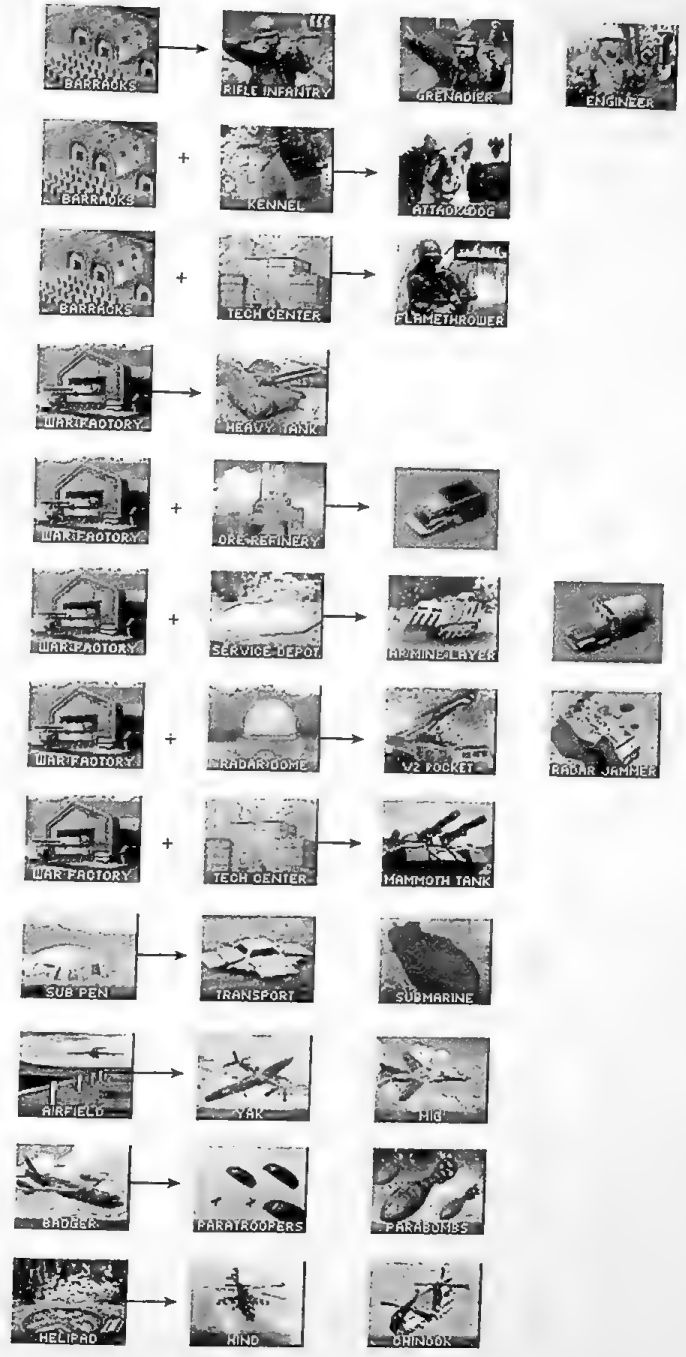
ההינד גדול, מוגן היטב ועושה שימוש במקלע הרב-קני שלו בכדי לקרוע לגזרים יחידות אויב ומבנים. הוא מצויד בקיבולת תחמושת גדולה ויעקוב אחר המטרה המוקצית לו לזמן ארוך בעודו מחליש את הגנתה.



תקציר: יחידות סובייטיות

| | | | | |
|-------------------|-------------------|--------|--------|----------------|
| חימוש | דרישות קדם | שריון | טווח | תאור |
| שיניים | קסרקטין+מלונה | אין | אפס | כלב תקיפה |
| רובה AK-47 | קסרקטין | אין | קצר | חי"ר רגיל |
| רימון | קסרקטין | אין | קצר | רמץ |
| להביור | קסרקטין+טכנולוגיה | אין | קצר | יורה להבות |
| אין | קסרקטין | אין | אפס | מהנדס |
| אין | מפעל+מזקקה | כבד | אין | משאית עופרות |
| שני תותחי 105 | מפעל | כבד | בינוני | טנק כבד |
| מוקשי נ"א | מפעל+מאגר | בינוני | אפס | מניח מוקשי נ"א |
| טיל V2 | מפעל+רדאר | קל | ארוך | משגר טילים V2 |
| מחולל רעש לבן | מפעל+רדאר | קל | ארוך | MRJ |
| שני תותחי | מפעל+טכנולוגיה | כבד | בינוני | טנק ממותה |
| | | | | 120 מ"מ+טילים |
| | | | | MCV |
| | | | | LST |
| | | | | צוללת |
| | | | | יאק |
| | | | | צנחנים |
| | | | | פצצה מוצנחת |
| | | | | מטוס ריגול |
| | | | | מיג |
| | | | | הינד |
| | | | | מסוק תובלה |
| אין | מפעל+טכנולוגיה | כבד | אפס | |
| אין | מעגן צוללות | בינוני | אפס | |
| טורפדו | מעגן צוללות | בינוני | ארוך | |
| שני מקלעים | שדה תעופה | קל | קצר | |
| רובה AK-47 | שדה תעופה | אין | קצר | |
| חנ"מ | שדה תעופה | אין | אפס | |
| מצלמה | שדה תעופה | אין | אפס | |
| טילים מתבייתי חום | שדה תעופה | קל | בינוני | |
| מקלע וולקן | מנחת מסוקים | כבד | קצר | |
| אין | מנחת מסוקים | בינוני | אפס | |

היררכיית היחידות הסובייטיות



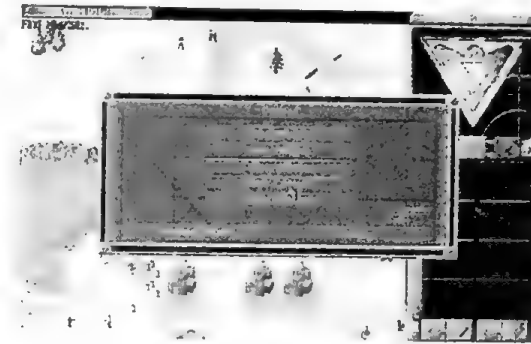
הדרכה

הפרק הקרוב מכיל הסבר צעד-אחר-צעד של שתי המשימות הראשונות של כוחות הברית. אל תקרא פרק זה אם ברצונך להתנסות בעצמך במשימות הנ"ל.

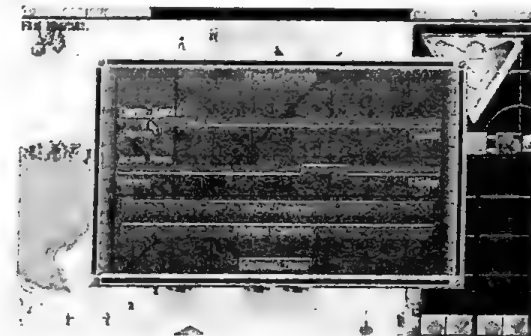
משימה אחת:

הדבר הראשון שתצצה לעשות עם תחילת המשחק הינו להאט אותו. ביצוע צעד זה יאפשר לך להתרגל לפונקציות השונות של המשחק. בכדי להאט את המשחק, לחץ באמצעות הכפתור השמאלי של העכבר על התווית המופיעה בחלק העליון של המסך עליה רשום "OPTIONS" (אפשרויות) - באפשרותך גם ללחוץ על כפתור ESC.

כאשר תעשה זאת, המשחק ייעצר ותפריט ייפתח במרכז המסך. בתפריט יופיעו מספר אפשרויות, כלל תיבה עליה יהיה רשום "GAME CONTROLS" (שליטה במשחק). לחץ באמצעות הכפתור השמאלי של העכבר על אופציה זו.



קעת תיפתח תיבה נוספת בה יופיעו שני סרגלים; האחד הינו "GAME SPEED" (מהירות המשחק) ואילו השני "SCROLL SPEED" (מהירות הגלילה). לחץ על הכפתור השמאלי של העכבר והחזק את הסמן המופיע במרכז הסרגל. הזזת הסמן ימינה תגביר את מהירות המשחק ואילו הזזתו שמאלה תאט את המשחק. הזז את הסמן שמאלה עד הסוף.



באפשרותך לקבוע את קצב גלילת המפה. ברירת המחדל של מהירות גלילת המפה במשחק הנה די טובה, כך שכדאי לשנות אותה רק אם תחושת הגלילה אינה נראית לך. בכדי לצאת ממסך השליטה על המשחק, לחץ באמצעות הכפתור השמאלי של העכבר על התיבה המכונה "OPTIONS MENU". כאשר מסך זה נעלם, לחץ שוב באמצעות הכפתור השמאלי על התיבה המכונה "RESUME MISSION". באפשרותך לצאת ממסך זה גם ע"י הקשה כפולה על כפתור ESC.

בצידו הימני של מסך המשחק תראו פס צרדי. כאן תבנו יחידות ומבנים וכן תנהלו את הבסיס שלכם. מאחר ואין לכם בסיס במשימה זו, נתעלם מהפס עד למשימה שתתאים.

התמצאות

עם תחילת המשימה, יתרחשו מספר דברים. מהצפון, יגיע מטוס אשר יטוס דרומה ויצניח את Tanya, יחידת הקומנדו שלכם, לשדה-הקרב.

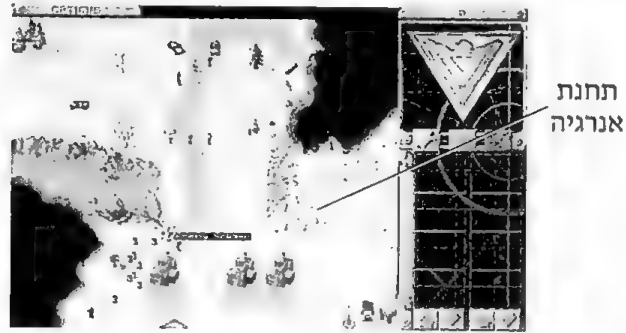


סליל טסלה

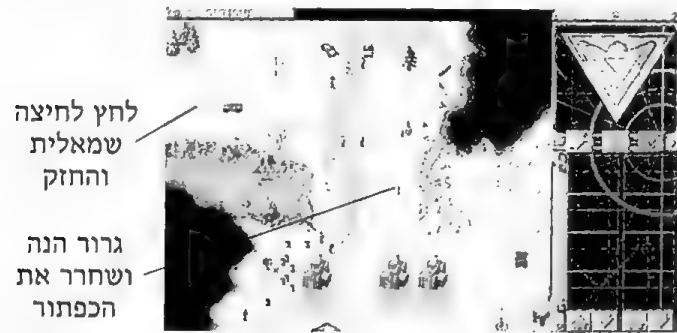
מעט מתחת ליחידת הקומנדו שלכם, שורה של חיילי כוחות הברית וג'יפ סיור יצליחו להדוף את השומרים מהבסיס הסובייטי הנמצא דרומית לכם. עם חיסול השומרים, תראה אזרח הלוכד חולצה כתומה רץ לכיוון הבסיס הסובייטי. למרבה הצער, אחד מכלי-הנשק הסובייטיים, סליל הטסלה, הופך את האזרח לאפר. דאג תמיד להימצא מחוץ לטווח של נשק זה אחרת משימתך תסתיים במהרה!

תראה כי פני-השטח בקרבה המיידית של כוחותיך נגלית, אך השאר מכוסה עלטה, "ערפל קרב". אזור כהה זה מייצג את פני-השטח של שדה-הקרב אותם עדיין לא גילית.

הנגרמת, לרוב מספקת בכדי להשמיד יחידות ומבנים הנמצאים בקרבת מקום. רמז סובייטי עומד ליד החביות. אם באפשרותך למשוך אותו החוצה ולחסל אותו, תוכל לפוצץ את החביות ולהשמיד את תחנת הכוח מטווח בטוח. לחץ והחזק את הכפתור השמאלי של העכבר על אחד מחיילי החי"ר שלך ולאחר מכן לחץ באמצעות הכפתור השמאלי על הרמן; החי"ר ייכנס לטווח ירי ויתקוף את הרמן. לתשומת לבך, הסמן נראה שונה כאשר הוא ממוקם מעל יחידת או מבנה אויב - זהו סמן התקיפה אשר יראה לך מה באפשרותך לתקוף, ומה לא.



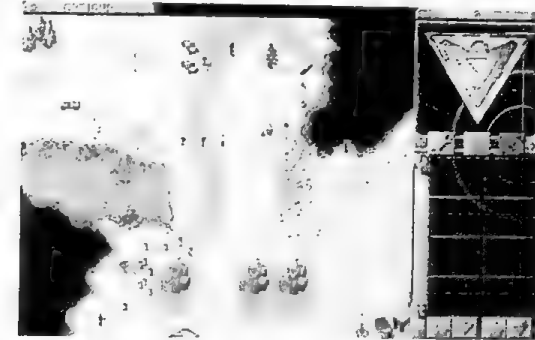
בהסתברות גבוהה הרובאי שלך לא הרג את הרמן אלא נהרג בעצמו. אם זהו המצב, הגיע הזמן לתקוף את הרמן בכוחות מתוגברים ולחסל אותו. בכדי לעשות זאת, מקם את הסמן מעל לגיף סיור ולחץ על הכפתור השמאלי של העכבר. בעודך מחזיק את הכפתור לחוץ, הזז את העכבר מטה וימינה. תראה תיבה מתחילה להיווצר, כאשר הקודקוד השמאלי העליון של התיבה - המיקום המקורי של הסמן. בחירה זו מהכונה בשם איגוד כוחות (Band-box Selecting).



כאשר תשחרר את הכפתור השמאלי של העכבר, כל מה שמוכל בתוך התיבה הלבנה ייבחר. באופן זה, באפשרותך לבחור מספר רב של יחידות בכדי לבצע משימה ספציפית במקביל, כגון תקיפת אובייקט. כעת, בחר את גיף הסיור וחיילי החי"ר שלך, ולאחר מכן לחץ על הרמן באמצעות הכפתור השמאלי של העכבר. כל הכוחות המסומנים ינועו, יגיעו לטווח תקיפה וישמידו את הרמן.



כאשר אתה מזיז את כוחותיך, פני-השטח נגלים וערפל הקרב נעלם. כל יחידה מגלה פני-שטח כאשר היא נעה, אך לא לכל יחידה יש טווח ראייה דומה. לדוגמה, לכוחות חי"ר טווח ראייה קצר יותר מאשר לגיף הסיור, כך שיש לעשות שימוש בגיפי הסיור בכדי לתצפת, ללא חשש תגובה מצידו של האויב. נסה זאת באמצעות לחיצה על אחד מגיפי הסיור שלך עם הכפתור השמאלי של העכבר והזזת הסמן שמאלה. לחץ שוב על הכפתור השמאלי והיחידה תנוע לשם.



אם תלחץ על עץ או מצוק, היחידה תתקרב במידת האפשר לנקודה, עד למצב בו היא אינה יכולה לזוז יותר. הזז את היחידה בכדי להתרגל לשליטה על היחידות. וודא כי אינך מתקרב יתר על המידה לסליל הטסלה. לשמחתך, אתה תשמע את הסליל טוען את עצמו לפני הירי, כך שיש להזיז את כוחותיך מהאזור המסוכן עם הישמע רעש הטעינה או שגורלך יהיה דומה לזה של האזרח.

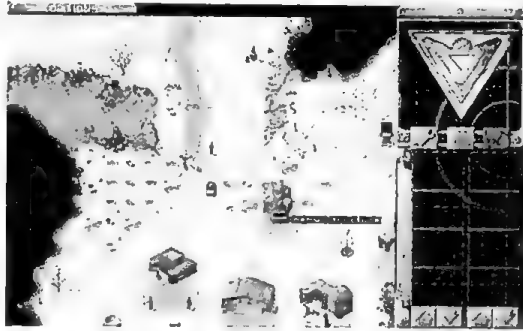
באפשרותך לבחור יחידה אחרת ע"י לחיצה עליה. דבר זה יגרום להעברת השליטה מהיחידה המקורית לתנועה לבחירה החדשה. אם ברצונך לבטל בחירה של יחידות כלשהן מבלי להביא לבחירת יחידות אחרות, לחץ על הכפתור הימני של העכבר. דבר זה יבטל את כל היחידות אשר נבחרו קודם לכן, פעולה נחמדה בעיקר אם כבר מיקמת מספר יחידות בדיקו במקום בו אתה רוצה שיישארו. מספיק עם הזזת יחידות - הגיע הזמן למצוא את איינשטיין.

Stavros אמר לך במהלך התדריך כי אספקת אנרגיה מהווה את עקב האכילס של הסובייטים, כך שמשימתך הראשונה הנה שיתוק מקורות הכוח, בכדי שסלילי הטסלה לא "יטגנו" את כוחותיך. המבנים הסובייטים הקרובים ביותר אליך הם תחנות הכוח. אין שומרים רבים באזור זה של הבסיס, כך שאתה יכול לשלוח מספר חיילים לחסל אותם, אם כי פעולה מעין זו יכולה להסתיים באבדות, ואנו לא מעוניינים להיכנס לטווח ירי של סליל הטסלה.

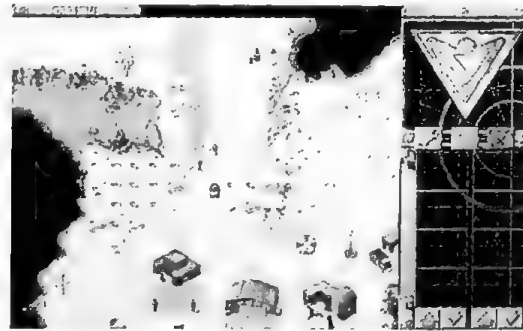
יחד עם זאת, קיימות מספר חביות דלק בקרבת תחנת הכוח השמאלית ביותר. חביות דלק, מטבעו, אינן יציבות ביותר ויתפוצצו, תוך פיצוץ שרשרת של חביות נוספות בקרבן. עוצמת הפיצוץ

בעוד קבוצת החיילים עושה זאת, בחר את Tanya ועשה בה שימוש כדי להשמיד את החיילים הסובייטים התוקפים את החיילים שלך. היזהר! בניגוד ליחידות אחרות, Tanya לא תירה לכיוון דברים הנמצאים בקרבת מקום - עליך לכוון את Tanya באופן ידני לירות לעבר יעדים. יש לשמור עליה בחיים, כך שעליך לוודא כי היא תיכנס לקרבות בהם ברור לך כי ידה תהיה על העליונה. בנוסף, שים לב כי חייליך ימשיכו לירות לעבר תחנת הכוח - גם אם הם מותקפים ע"י מישהו אחר. אם רצונך להקצות להם מטרות חדשות, בחר את החיילים הדרושים למשימה החדשה וצוות להם מטרה או יעד תנועה חדש.

כאשר כוחות האויב אשר תקפו אותך הושמדו, תראה כי שניים מהם, אשר עמדו בפתח בניין אחד, לא זזו. האם יתכן כי הם שומרים על משהו? אנו נבדוק זאת תוך שנייה, אך נעשה בדיקה כפולה שסלילי הטסלה לא יחזרו לעבודה.



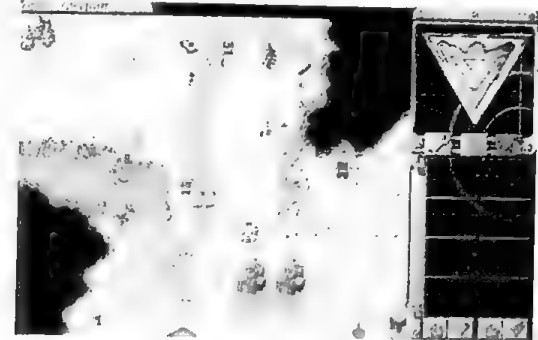
בעוד כוחותיך תוקפים את אחת מתחנות הכוח הנותרות, בחר את Tanya ומקם את הסמן על תחנת אנרגיה שלא נפגעה. שים לב כי הסמן הופך לסמל C-4. זוהי אחת מהיכולות המיוחדות של Tanya. באפשרותה להשמיד מבנים באמצעות חומרי-נפץ.



לחץ על המבנה באמצעות הכפתור השמאלי וראה כיצד Tanya עוברת על פני המבנה ושותלת את חומרי-הנפץ. המבנה ירעד לרגע ולאחר מכן יתפוצץ. הרבה יותר מהר מאשר שימוש בחי"ר, לא? כעת נראה על מה מגינים החיילים הללו. השתמש ב-Tanya בכדי לחסל אותם. ברגע ששניהם חוסלו תראה מישהו רץ מהבניין החוצה - איינשטיין. זו הייתה מטרת המשימה שלך, אך כיצד אתה מתפנה מהאזור?



לרמן אין סיכוי לעמוד בפני מספר יחידות כה גדול ויושמד בקלות. לתשומת לבך, שכאשר הוא נהרג, החבית בקרבתו מתפוצצת! זהו פרט חשוב נוסף אותו יש לקחת בחשבון בנוגע לחביות - הן מושפעות מפיצוצים המתרחשים בקרבת מקום. שים לב כי הפיצוץ גרם גם להרס תחנת הכוח ולחיסול מספר חיילי חי"ר סובייטים.



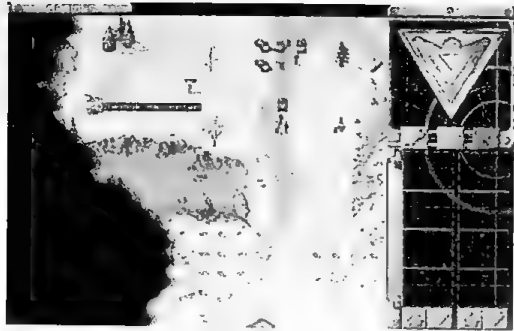
צפה באזרח נוסף הרץ לכיוון הבסיס. שים לב כי סליל הטסלה לא ירה לכיוונו. משמעות הדבר שיש הפסקת כוח. הגיע הזמן לחדור לבסיס!

מציאת איינשטיין

ידוע לנו כי איינשטיין נמצא במקום כלשהו בבסיס, אך היכן? נעשה שימוש ב-Tanya בכדי לאתר אותו ובמקביל, נוודא כי סלילי הטסלה יישארו משותקים.

בחר חלק מהסיירים וחיילי החי"ר העומדים לרשותך ותקוף באמצעותם את תחנת הכוח הקרובה ביותר. פעולה זו תעורר את הבסיס ומספר חיילים סובייטים יגיעו ויתקפו אותך.





המסוק ימריא וינוע לכיוון מזרח. באפשרותך לעקוב אחר נתיב טיסתו לאורך המסך. כאשר הוא יוצא מתחומי המפה משימתך הסתיימה! עכשיו תוכל להנות מסרט הניצחון המוקרן!

שמירת תוצאות

בסוף כל סיום מוצלח של משימה, בין אם אתה משחק את כוחות הברית או את הסובייטים, יופיע מסך הניקוד. מסך זה יעניק לך ניקוד בהתבסס על ביצועיך במספר חתכים: הניקוד שצברת, מנהיגות ויעילות כולן נלקחים בחשבון בקביעת ניקודך הסופי.

נפגעים (Casualties)

מספר הנקודות שצברת במשימה הוא פונקציה של סך האבידות שגרמת לאויב, בניכוי אבודותיך. אתה מקבל בנוסף של 1000 נקודות עבור משימה מוצלחת.

מנהיגות (Leadership)

המנהיגות מייצגת את מידת השליטה שלך על חייליך. אם לא תאבד אף יחידה, תוענק לך מנהיגות של 100%. כל יחידה שלך שנפגעה פוגעת במנהיגותך. אחוז זה מוכפל במספר נקודות הבסיס שלך, כך שאם היו לך 1000 נקודות ומנהיגות של 50%, תקבל 500 נקודות עבור מנהיגות.

כלכלה (Economy)

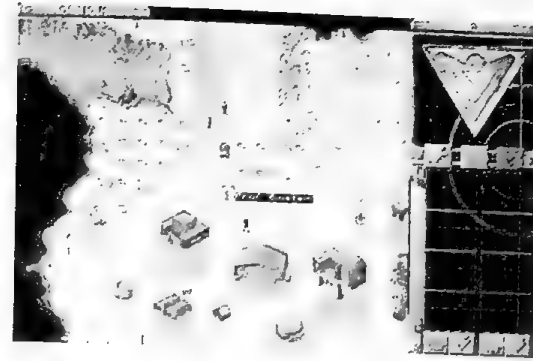
כלכלה הנה הניקוד של כמות הכסף שלקחת/אספת בהשוואה לסכום שהוצאת. אם תנהל את כספך באופן נכון, יעילותך תהיה גבוהה. באפשרותך לעבור אפילו את ה-100% בנסיבות מסוימות. שיעור היעילות שלך מוכפל בנקודות הבסיס שלך, כך שאם צברת 1000 נקודות ויעילותך 75%, תקבל 750 נקודות עבור כלכלה.

ניקוד כולל (Total Score)

הניקוד הכללי הינו סכימה של הנקודות שקיבלת עבור מנהיגות וכלכלה. תוצאה זו נרשמת בטבלת הניקוד הגבוה (High Score Table). טבלה זו שומרת את שבעת הניקודים הגבוהים ביותר עבור משימה כלשהי. דבר זה שימושי אם אתה וחבריך מתחרים האחד כנגד השני עבור הניקוד הגבוה ביותר. לאחר הקלדת שמך, המסך יתנקה.

המשך המלחמה

לאחר סיום הצגת הניקוד הגבוה, יופיע מסך מפת הבחירה, בו יהיה עליך לבחור את המשימה הבאה. לעתים קיימת אפשרות אחת בלבד לבחירת משימה בעוד שבפעמים אחרות ייפתחו תיבות משימה רבות. משמעות הדבר שעומדות בפניך אפשרויות משימה רבות באזור מסוים. בכדי לבחור משימה שברצונך לשחק, לחץ באמצעות הכפתור השמאלי על אחת מהתיבות אשר הסמן מצביע עליהן. התיבה אותה בחרת תהיה משימתך הבאה.



פינוי!

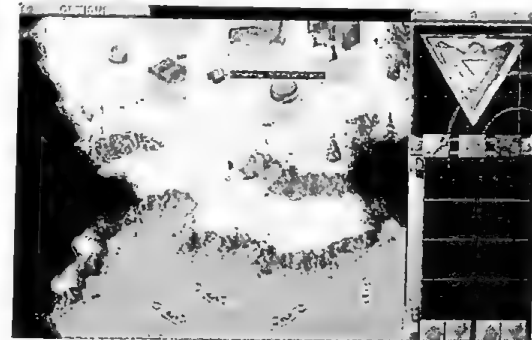
אתה אמור לשמוע הודעה המיידעת אותך כי זיקוק איתות נתגלה בצפון. משמעות הצפון הנה למעלה, כך שיש לגלול מעלה ולאחר את זיקוק העשן הירוק. בנוסף, אתה תזהה באזור זה מסוק התג בשמיים. בדרך זו תחלץ את איינשטיין משדה-הקרב.



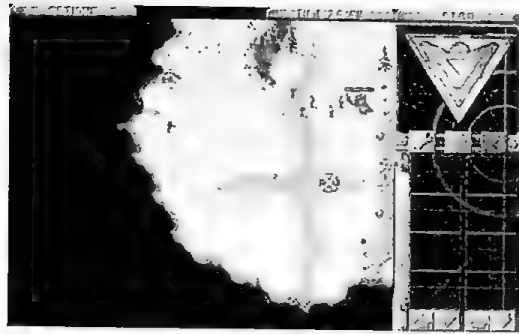
זיקוק איתות

צ'ינוק

בחר את Tanya ואיינשטיין והבא אותם אל זיקוק האיתות. יתכן כי תרצה להזיז את יחידותיך הרחק מהבסיס הסובייטי, מאחר ומייד עם פינויו של איינשטיין מהבסיס מגיעות ארבע סיירות של כוחות הברית ומתחילות להמטיר פגזים על הבסיס. הסיירות לא יפגעו בכוחותיך במזיד, אך תותחיהן אינם מדויקים יתר על המידה וקטלניים ביותר, כך שעדיף לוודא כי הם לא בטוח פגיעה!

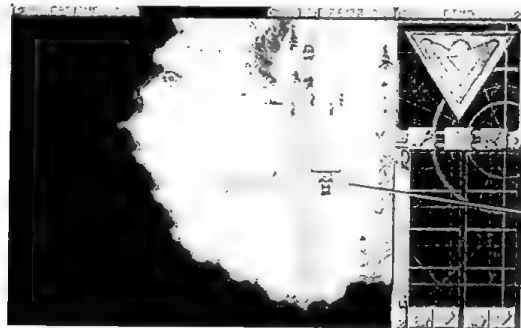


המסוק היה כבר אמור לנחות. בחר את איינשטיין ומקם את הסמן מעל המסוק. הסמן ייהפך לסמן כניסה. לחץ על הכפתור השמאלי ואיינשטיין ירוץ לתוך המסוק.



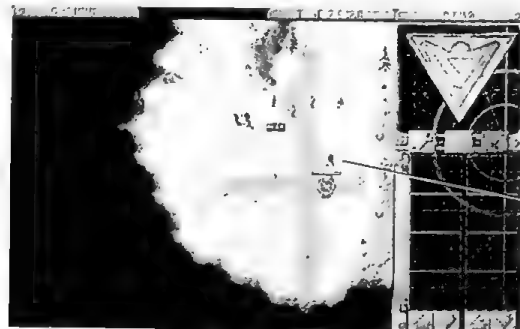
בניית הבסיס שלך

כעת שה-MCV נמצא תחת פיקודך, כיצד אנו פורסים אותו? עשה זאת באמצעות לחיצה כפולה על הכפתור השמאלי של העכבר. הלחיצה הראשונה מציגה את סמן "הפריסה" ואילו השנייה פורסת את ה-MCV והופכת אותו לאתר בנייה.



יכול להתפרס

ה-MCV יוצר מבנה די גדול, כך שיש לדאוג לכך שהסביבה בה הוא נפרס תהיה נקייה ממכשולים. אם תנסה לפרוס את ה-MCV והוא אינו עושה זאת, בדוק את הסביבה הקרובה בכדי לאתר דברים היכולים להפריע לפריסה, כגון יחידת חי"ר, צוק, עץ, אבנים וכד'. אם יופיע סמן "אי-פריסה", קרי, לא ניתן לפרוס את ה-MCV במקום זה, הזז אותו מעט ותראה



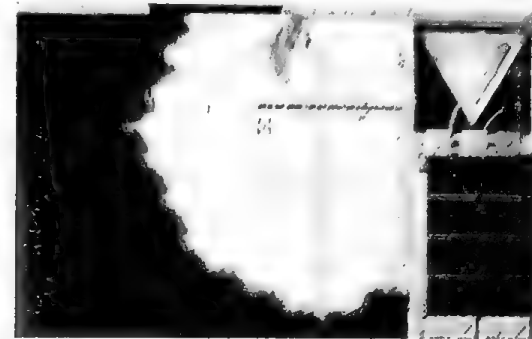
חסום ע"י חי"ר

אם באפשרותך לפרוס אותו שוב. באפשרותך להזיז את הרכב לשטח ממערב למזג-הדרכים, בו לא יהיו לך בעיות למצוא אתר לפריסה.

בטיחות (שוליים)

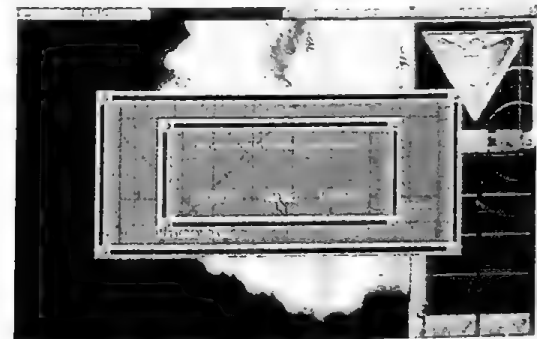
המשימה זו תלויה במספר גורמים. יש להבטיח את הבטיחות של הרכב ואת בטיחות המטוסים. יש להבטיח את בטיחות הטייסים. יש להבטיח את בטיחות הציוד. יש להבטיח את בטיחות הנתונים. יש להבטיח את בטיחות המערכת. יש להבטיח את בטיחות המידע. יש להבטיח את בטיחות המערכת.

יש לזכור כי למטוסים ישנה חשיבות רבה. יש להבטיח את בטיחות הטייסים. יש להבטיח את בטיחות הציוד. יש להבטיח את בטיחות הנתונים. יש להבטיח את בטיחות המערכת. יש להבטיח את בטיחות המידע. יש להבטיח את בטיחות המערכת.



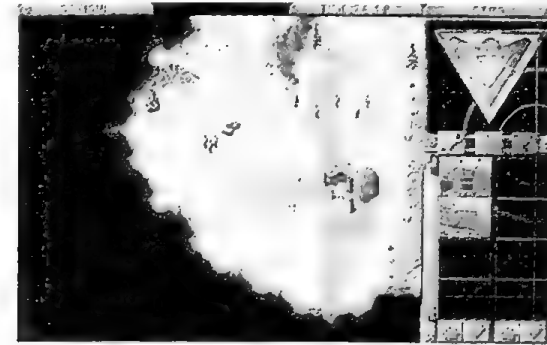
ים לב: כי פריטים יופיעו בתיבות המצויות בצידו הימני של המסך, אשר היו ריקות במהלך המשימה הקודמת-אלו הם כמלי הבנייה. יש לציין כי במשימות עתידיות ה-MCV לא יתפרס בצורה אוטומטית, כך שצריך לדעת כיצד לעשות זאת.

לד. לתפרס האפשרות באמצעות הקשה על כפתור ESC או בלחיצה על תווית OPTIONS בחלק הימני-עליון של המסך, ובחר "נטיש משימה" (ABORT MISSION). תפריט נוסף ייפתח, וישאל איתך האם אתה מעוניין לנסות (ABORT), להתחיל מחדש (RESTART) את המשימה הנוכחית, או לבטל (CANCEL).



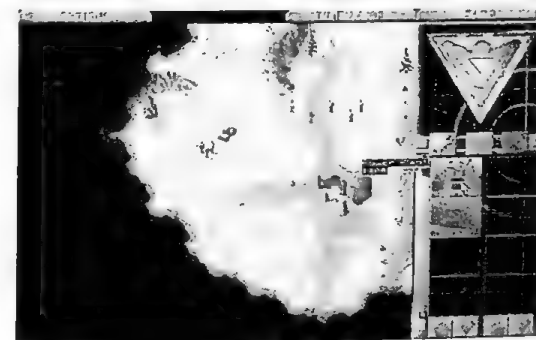
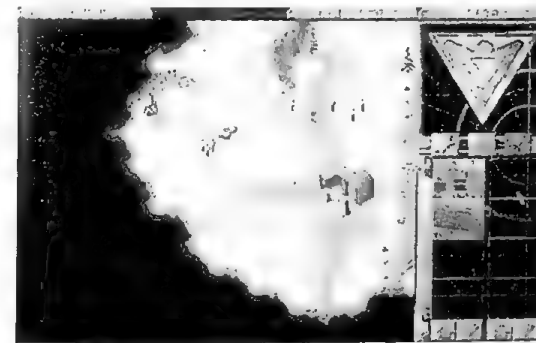
בחר באפשרות RESTART, והמשימה תתחיל מחדש. כעת, תפוס פיקוד על ה-MCV לפני שהוא יתחיל להתפרס. כאשר הוא יופיע במסך, בחר אותו באמצעות לחיצה על הכפתור השמאלי ולאחר מכן לחץ על הכפתור השמאלי במורד הכביש, בקרבת מזג-הדרכים. חייל סובייטי יגיע ויטריד אותך, אך אתה יכול לחסל אותו בקלות רבה תוך שימוש בחיילי החי"ר העומדים לרשותך.

כאשר תפרוס אותו, תראה את סמלי הבנייה מופיעים מימין למסך. נכון לעכשיו, באפשרותך לבנות אך ורק שני דברים: קירות שקי-חול או תחנת אנרגיה. מקם את הסמן שלך על אחד מהסמלים הללו ותראה כי יופיע טקסט, המפרט את שם הפריט ועלותו.



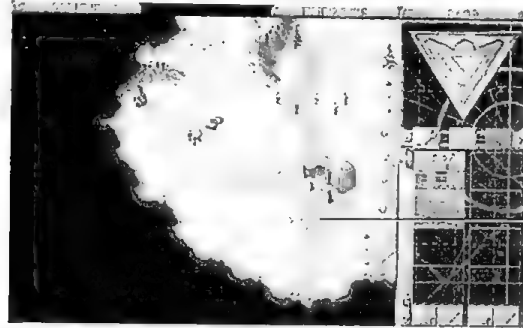
כאשר אתה בונה פריטים, עלות הפריטים הללו מנוכה מהקדיטים שצברת. אלה מופיעים בחלק העליון של התא הצדדי (Win 95) או משמאל לתווית התא הצדדי (DOS), ומציגים את כמות הכסף העומדת לרשותך עם תחילת המשחק. באפשרותך לקבל עוד, אך זהו הסכום הגלובאלי העומד לרשותך עד אשר תצליח לספק את צרכיך בכוחות עצמך.

הדבר הראשון הנחוץ כדי לספק את צרכיך בכוחות עצמך הינו כוח, אז ניגש לבנות תחנת אנרגיה. לחץ באמצעות הכפתור השמאלי על סמל תחנת האנרגיה. שים לב כי שני הסמלים מתעמעמים וזה של תחנת האנרגיה מתחיל להיבנות.



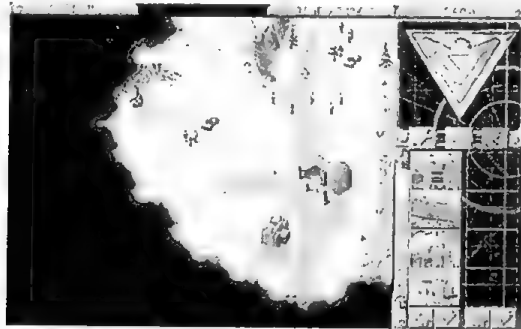
שים לב לכך שכסף מנוכה מחשבון הקדיטים שלך במהלך תהליך הבנייה. עם סיום בניית התחנה, הודעת "מוכן" (Ready) תופיע מעל הסמל. כעת, מקם את המבנה. עשה תוך לחיצה על הסמל של התחנה באמצעות הכפתור השמאלי של העכבר ולאחר מכן הזזתו אל המפה. תראה אזור של ריבועים לבנים או אדומים מופיעים מתחת לסמן שלך. זוהי רשת ההשמה.

במהלך המשחק כלו על רשת ההשמה להיות לבנה כולה בכדי למקם את המבנה. ניתן לקבל רשת לבנה רק אם מתמלאים שני תנאים. אינך יכול למקם את הרשת מעל יחידות קיימות או מכשולים קרקעיים (צוקים, עצים, הרים וכד').



חסום ע"י אתר בניה

שנית, עליך למקם את המבנה במרחק של ריבוע אחד או פחות ממבנה קיים השייך לך. כאשר מצאת מיקום הולם, הבא את הסמן למקום זה ולחץ על הכפתור השמאלי. המבנה יופיע ויהפך פעיל.

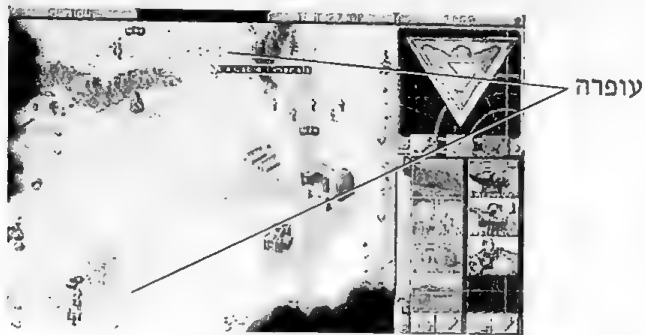


מידת יעילות הספק

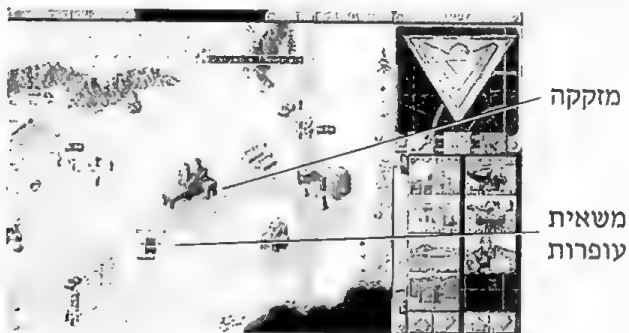
ההספק המופק בתחנות האנרגיה חיוני בכדי לאפשר תפעול יעיל של הבסיס.

הסתכל על הצד הימני של המסך. הקו האנכי הדק הממוקם משמאל לסמלי הבנייה הינו מד ההספק. התווית המוזהבת מציינת את מידת ההספק הנוכחי שבסיסך צורך ואילו המד האנכי מציין את ההספק הנוכחי הקיים. כל מבנה אשר ייבנה על-ידך יגביר את דרישות ההספק מתחנות האנרגיה. רק תחנות אלו יכולות לייצר את ההספק הדרוש בכדי לדאוג לפעולה יעילה של הבסיס.

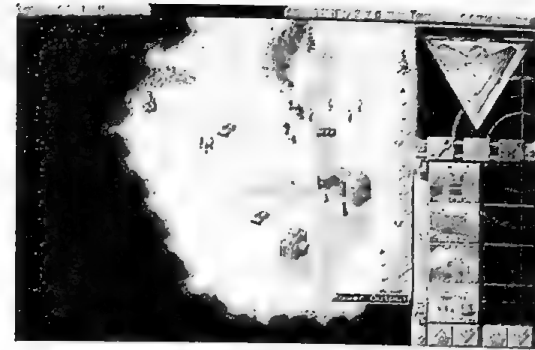
העופרות והעברתן, בכדי להמירן לקרדיטים. הזו חלק מכוחות החי"ר העומדים לרשותך שמאלה, ותראה עופרות. ניתן למצוא מקבצים נוספים מעט דרומה ומערבה מבסיסך. יתכן כי תיתקל בחיילי חי"ר או רמנים של האויב, לכן סרוק תחילה את השטח וחסל את כוחות האויב בהם תיתקל.



כאשר בניית המזקקה הושלמה, מקם אותה ותראה משאית עופרות מופיעה. המשאית מהווה את הקשר שלך בין העופרות למזקקה - דאג לשמור עליה. אם כבר גילית מרבצי עופרות, המשאית תנוע לעבר המרבצים הללו באופן אוטומטי ותתחיל לאסוף אותם.



אינך חייב לעשות דבר בנקודה זו. אם תלחץ על המשאית, תוכל לכוון אותה לאסוף עופרות במקום שונה, ע"י מיקום הסמן על המקום החדש ולחיצה על הכפתור השמאלי של העכבר. באפשרותך להחזיר את המשאית במהלך איסוף העופרות ע"י בחירת המשאית ולאחר מכן בחירת המזקקה (תראה את הסמן הופך לסמן כניסה).

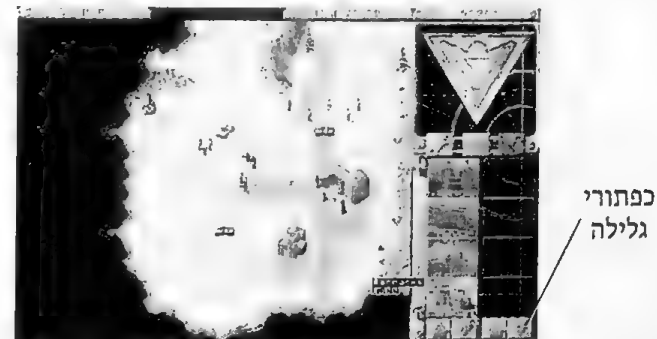


כל עוד המד נמצא בחלק הירוק, יש לבסיסך מספיק כוח בכדי לתפעל את כל המתקנים ביעילות המירבית. אם המד מגיע לתחום הכתום או האדום, בסיסך אינו מפיק הספק מספק. כפי שהוסבר בתחילת חוברת ההדרכה, כאשר הבסיס פועל בתת-הספק, הבנייה תארך זמן רב הרבה יותר ורבים ממבני ההיי-טק יפסיקו לתפקד. בנייניך ייפגעו כתוצאה מהיעדר הספק.

הכנסה ובניית מבנים נוספים

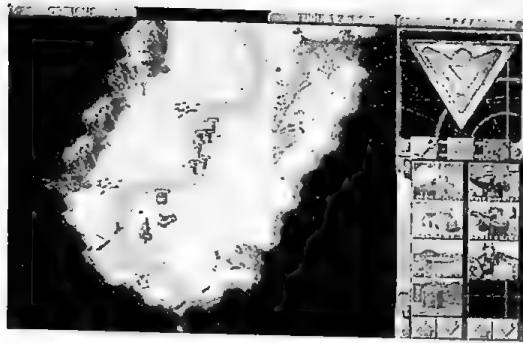
כאשר תחנת האנרגיה שלך ממוקמת ועובדת, תראה כי יתגלו סמלים נוספים של מבנים - סמל לקסרקטין וסמל למזקקה. העמודה השניה עדיין ריקה. שם יופיעו הסמלים של היחידות. הבה ניצר אותם כעת.

בנה את הקסרקטין באופן דומה לבניית תחנת-הכוח. מרגע שהקסרקטין ממוקם, יופיעו בפניך אפשרויות בנייה נוספות: רובאים, מטוליסטים וחובשים. תוכל גם להתחיל לבנות פילבוקסים. סביר להניח כי לא תוכל לראות את סמל הפילבוקס. הסיבה לכך היא שניתן לראות במקביל ארבעה סמלים בלבד.



אם ברצונך לראות את אפשרויות הבנייה העומדות לרשותך, לחץ באמצעות הכפתור השמאלי של העכבר על החצים המופיעים מתחת לעמודה אותה בכוונתך לבדוק. החץ הפונה כלפי מטה יציג פריט אחד נוסף עם כל לחיצה ואילו החץ הפונה כלפי מעלה יציג את הפריט הבא הנגלל מעלה. אם תלחץ על החץ הפונה כלפי מטה תראה את סמל הפילבוקס מופיע. לא כדאי עדיין להתחיל לבזוז את הכסף על חיילים ופילבוקסים - אנו רוצים להבטיח כי יהיה לנו מספיק כסף לבנות מזקקה. רק אז נוכל להתחיל לבזוז כסף על חיילים. התחל את בניית המזקקה, ובמקביל - בוא נחפש עופרות.

בסבירות גבוהה אתה כבר רואה את העופרות על המפה מולך. העופרה הנה מינרל בצבע זהב אותה תראה מונחת על הקרקע באזורים מסוימים. תראה מזקקה ומשאית עופרות אשר מטרתה איסוף



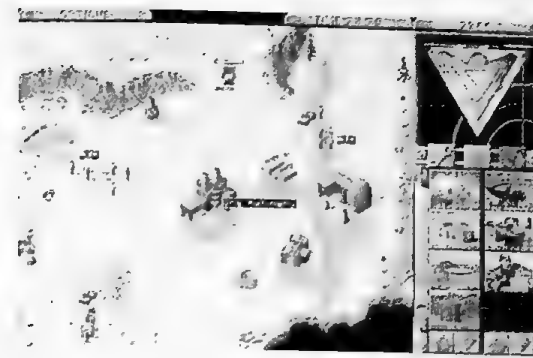
באפשרותך גם לערוך ניסויים עם סוגים שונים של חיילים. נושאי רקטות אינם טובים לפגיעה בכוחות חי"ר אחרים, אך יכולים להסב נזק משמעותי לרק"מ ומבנים. בנוסף, הם יכולים לירות לעבר מטרות אוויריות, גורם חשוב בשלבי משחק מתקדמים יותר. הכשר מספר חיילים ושמור אותם בקרבת הבסיס. נעשה בהם שימוש במהרה.

החובש הינו יקר, אך יכול להאריך את משך החיים של יחידות החי"ר השונות. אם תכשיר אחד, הוא ירפא באופן אוטומטי כל חייל פצוע הנמצא בקרבתו.



סמן ריפוי
מטרה

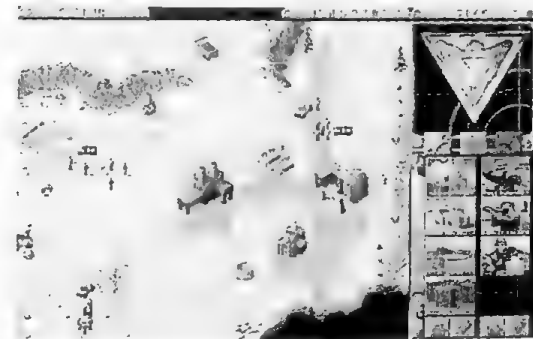
כאשר תבחר אותו, ותסמן יחידת חי"ר כלשהי מכוחותיך תראה סמן ריפוי, אשר בעת לחיצה על הכפתור השמאלי של העכבר יגרור את הגעת החובש לחייל הפצוע וריפוי. לחובשים אין נשק כלשהו, כך שמומלץ להשאיר אותם מעט מאחור בעת תקיפת כוח אויב. אם משאירים אותם לבד, ניתן לקרב אל מקום הימצאותם חיילים פצועים, אשר יתרפאו באופן אוטומטי.



בחר את משאית העופרות ושים לב כי מתחת למשאית תופענה מספר תיבות. תיבות אלה מציגות את כמות העופרות אשר נאספו עד כה. אם תישאר במצב זה תוכל לראות כיצד התיבות מתמלאות במהלך איסוף העופרות. כאשר התיבות התמלאו, המשאית תחזור למזקקה ותפרוק את מטענה. מטען עופרות מלא שווה 700 קרדיטים, הנזקפים לחשבונך. בהמשך, יתכן כי תמצא אבנים יקרות. מטען מלא של אבנים אלו שווה 1000 קרדיטים.

אחסון העופרות

באפשרות המזקקה לאחסן עד ל-2000 קרדיטים. מרגע שאספת עופרות מעבר לכמות זו, יהיה עליך לבנות סילו לצורך אחסון הכמות העודפת. כל סילו יכול להכיל עד ל-1500 קרדיטים של עופרות. באפשרותך לבנות סילו מעין זה באופן זהה לחלוטין לבניית שאר המבנים אותם כבר בנית. אם אין ברשותך סילו ונגמר לך מקום האחסון, קרדיטים כלשהם אשר לא היה לך מספיק מקום לאחסנם ילכו לאיבוד, כך שעליך לדאוג לכך שתמיד יהיה מקום פנוי לצורך האחסנה. בנה ומקם סילו אחד רק כדי שתהיה בטוח. הודעה קולית תיידע אותך מתי מקום האחסון הולך ומצטמצם.



במהלך ביצוע כל הפעולות הנ"ל, סביר להניח כי החלו להגיע כבר תגבורות. הבה נעשה שימוש בתגבורות הללו. בחר קבוצה של ג'יפי סיור וחי"ר וניגש למשימתנו המקורית - פתיחת המעבר.

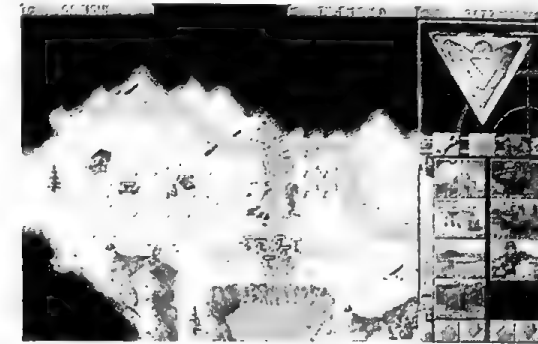
קדימה לענינים

השביל מוביל למעבר, אז נעקוב אחריו. הזז את חיילך דרומה כך שילכו אחר תוואי הדרך. מרבית הסיכויים הם שתיתקל בכוחות סובייטים בדרך. אתה אמור לחסל את כולם, ללא אבידות ניכרות לכוח שלך, אך אם תימצא את עצמך מפסיד, אמן מספר חיילים באמצעות לחיצה על הסמל שלהם. כאשר הכשרתם תסתיים הם יצאו מהקסרקטין, מוכנים לפעולה.

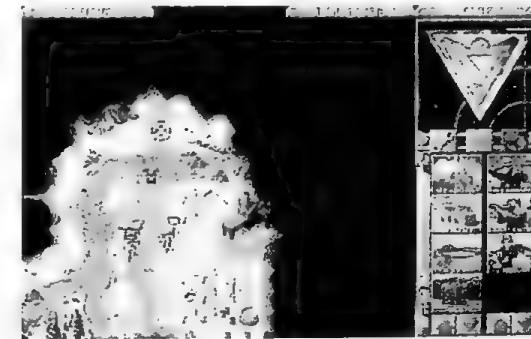


כאשר כל יחידות האויב הושמדו, או שהזמן אזל בשעון המשימה, השיירה תגיע ותעבור דרך המעבר. כאשר היא תעזוב המשימה תושלם.
אם לא הספקת לחסל את כל הכוחות הסובייטים בזמן, אל דאגה. המשאיות יכולות להפגע מעט ויש שלוש. אם תספיק להגיע אליהן בזמן, סביר להניח שתצליח לשמור לפחות על אחת מהן עד עזיבתה. ברכות! סיימת את משימה שתיים.

כעת הכשרנו יחידות חי"ר נוספות, פילסנו את דרכינו במורד הדרך והגענו לחלק התחתון של המפה. המשך עם הכביש מערבה (שמאלה), לאורך החלק התחתון של המפה.
כאשר תאתרו את מקבץ העופרות המצוי בצידו השני של הנהר, יתכן כי תיתקל במשאית עופרות של האויב. אינך חייב לתקוף כעת את המשאית, אך אם כן תחליט לתקוף אותה תוכל למנוע מהאויב קבלת הכנסה. יש לקחת בחשבון כי תקיפת המשאית תהווה התרעה לכל הבסיס!



אם כוחותיך הדלדלו במהלך הקרב נגד החיילים הסובייטים, דאג להעביר תגבורת, או הכשר חיילי חי"ר נוספים (עשרה רובאים אמורים להספיק) ושלח אותם לחזית. היזהר מחיילי אויב אשר יתכן וחדרו לבסיסך מכיוונים בלתי-צפויים. בנה פילבוקס מערבית לבסיסך רק כדי להיות בטוח.
כאשר אתה מוכן, התקדם מהחלק השמאלי-תחתון של המפה. כך תוכל לפסוח על בסיס האויב ולהתקדם לעבר הפינה השמאלית עליונה של המסך. חסל את כל חיילי החי"ר והכלבים בהם תתקל בדרך לקצה המפה. ברכות! הנדרך נקיה! השיירה יכולה עתה להגיע בבטחון ולך יש זמן להמית הרס נוסף על הכוחות הסובייטים.



ניקוי כללי

קח כמה חיילים וסרוק איתם את החלק הדרום מערבי של הבסיס שלך. תתקל במספר חיילי אויב, ואח"כ בבסיס האויב עצמו. זכור לתקוף את בנייני האויב בעזרת משגרי הרקטות, ובו זמנית הגן עליהם מכלבים ורמנים בעזרת חיילי החי"ר. ישנן מספר חביות בבסיס, מצא להן שימוש בניקוי הבסיס.

פתרון בעיות

תשובה: עבור שינויים ותוספות של הרגע האחרון, אנא עיין בקובץ README: תחת דוס גש לסמריה המתקנת (בד"כ C:\WESTOOD\REDALENT) והקלד README ולאחר מכן [Enter], תחת חלונות 95 השתמש בקיצור הדרך Programs\Westwood\Red Alert\Red Alert Readme שנמצא בתפריט "התחל" לצורך עיון בקובץ.

שאלה: מדוע המשחק אינו מתקין את עצמו על הדיסק הקשיח שלי?

תשובה: חלונות 95 ודוס: ודא שיש לך די מקום פנוי על הדיסק הקשיח שלך. Red Alert צורך 40MB כדי להתקין. אם אתה משתמש במערכת דחיסת דיסק (כגון DriveSpace) עליך להכפיל את כמות המקום לה אתה זקוק בזמן ההתקנה (כלומר 80MB) כי לא כל קובץ יידחס ביחס של 2:1 באופן כללי, אנחנו ממליצים נגד השימוש במערכות דחיסת דיסק ביחד עם המשחק.

שאלה: מדוע המשחק אינו עולה?

תשובה: חלונות 95: ודא כי יש לך די זכרון פנוי (ראה למטה). אם יש לך מעט RAM פנוי (למשל, במערכת עם 8MB), חלונות 95 תנסה ליצור Swap File על הכונן הקשיח שלך. אם חלונות לא תצליח ליצור את הקובץ, המשחק ירוץ לאט מאוד או שלא ירוץ כלל. רצוי שיהיה לך לפחות 15MB של מקום פנוי על הדיסק שלך לפני הרצת המשחק.

דוס: ודא כי יש לך די מקום פנוי בכונן ובזכרון. כדי להיות בטוח, רצוי שיהיה לך לפחות 15MB של מקום פנוי על הדיסק שלך לפני הרצת המשחק.

שאלה: האם Red Alert מצריך סוג מסוים של קונפיגורציה זכרון כגון EMS או XMS?

תשובה: חלונות 95: אין צורך בהגדרות מיוחדות.

דוס: Red Alert תוכנן להיות סבלני מאוד כלפי קונפיגורציה זכרון. ממצב C:\, ודא כי יש לך די זכרון ע"י הקלדת MEM/C ו-[Enter]. אתה זקוק לפחות 6MB של זכרון XMS או EMS פנוי כדי להריץ את Red Alert.

שאלה: מדוע אני מקבל מסך שחור כאשר אני לוחץ על הסמל של Red Alert?

תשובה: חלונות 95: כרטיסי וידאו מסוימים אינם תומכים במצב וידאו 640x400 בו Red Alert משתמש כבדידת המחלף שלו (למרות שהיצרנים טוענים לפעמים שכן). כדי לבדוק האם זה תופס לגביך, תוכל להשתמש ב-Red Alert for Windows 95 Setup כדי לשנות את רזולוציית ברירת המחלף מ-640x400 ל-640x480, אשר עושה רושם כעובד טוב על כל כרטיסי הוידאו. הגרפיקה עלולה להראות קצת מחוצה במצב זה. אם שום דבר אינו עוזר, התקשר ליצרן כרטיס הוידאו שלך כדי לבדוק האם יש התקנים חדשים זמינים עבור הכרטיס שלך.

שאלה: מדוע הקול אינו עובד?

תשובה: חלונות 95: ודא כי הרמקולים שלך פועלים ומחוברים למחשב שלך. ודא כי עוצמת הרמקול מכוונת כהלכה. אם כרטיס הקול שלך אינו נתמך במצבו הטבעי ע"י Microsoft Direct Sound, איכות הצליל עלולה להיפגע. אם שום דבר אינו עוזר, התקשר ליצרן כרטיס הקול שלך כדי לבדוק האם יש התקנים חדשים זמינים עבור הכרטיס שלך.

דוס: ודא כי הרמקולים שלך פועלים ומחוברים למחשב שלך. הרץ את SETUP.EXE מהספרייה של המשחק וודא שכרטיס הקול המתאים הוא זה שנבחר. אם הקול עדיין אינו עובד, אפשרי שהתכנה לגילוי אוטומטי לא הצליחה לזהות את ההגדרות שלך. במקרה כזה תוכל להכניס ידנית את הגדרות ה-IRQ, DMA באמצעות תוכנת SETUP. עיין בתייעוד שהגיע יחד עם כרטיס הקול שלך לקבלת ההגדרות המתאימות.

שאלה: מה אם כרטיס הקול שלי אינו הייב בשינוי הכרטיסים?

תשובה: דוס: על הכרטיס שלך להיות הייב. ייתכן שיש לך אחד מהכרטיסים עבורם יש תמיכה.

שאלה: המשחק רץ לאט על המערכת שלי. מה אני יכול לעשות?

תשובה: חלונות 95: השתמש ב-Red Alert for Windows 95 Setup וסמן ✓ בריבוע של "Allow hardware filled blits". זה עשוי לשפר את הביצועים על חלק מהמערכות. אולם יש להיזהר בקביעת אפשרות זו כיוון שזה עלול להפריע לוידאו במהלך המשחק במערכות מסוימות. במצב זה עליך להריץ את המשחק מבלי לבחור באפשרות זו.

במקרים מסוימים נדירים יתכן ותוכל לשפר תפקוד ע"י הרצת

Red Alert for Windows 95 Setup Utility וביטול הבחירה ב-"Back buffer in video memory". בד"כ רצוי לבחור בריבוע זה ובעיות תפקוד חמורות עלולות להיגרם עקב הגדרה לא נכונה. בדוק את המשחק עם ובלי אפשרות זו כדי לראות מה מתאים עבור מערכת שלך. אם אינך בטוח, השאר את האופציה כמו שהיא.

שאלה: מדוע הסרט מגמגם?

תשובה: חלונות 95 ודוס: המשחק מצריך כונן תקליטורים במהירות כפולה לפחות 300KB לשנייה. חלונות 95: ודא כי המטמון עבור ה-CD-ROM מכובה. דוס: ודא כי המטמון עבור ה-CD-ROM דולק.

שאלה: מדוע העכבר אינו עובד בתוך Red Alert?

תשובה: דוס: ודא כי ההתקן עבור העכבר טעון. האופן בו אתה עושה זאת תלוי בסוג העכבר שלך. אם אינך בטוח מה ההתקן הנכון או כיצד להתקינו, היוועץ בתייעוד שבא יחד עם המערכת שלך. אם העכבר מתנהג באופן יוצא דופן התקשר ליצרן שלו כדי לברר האם ישנם התקנים מעודכנים יותר.

שאלה: האם Red Alert עבור דוס ירוץ מחלונות 3.X?

תשובה: דוס: כן. גרסת הדוס משתמשת במצב מיוחד (לו אנו קוראים TrueDOS) כדי להריץ את המשחק בסביבת חלונות 3.X. TrueDOS דורש לסגור את כל יישומי החלונות כדי לנצל את מירב כוח המחשוב של המערכת שלך ל-Red Alert. לא תוכל לגשת ליישומי חלונות אחרים כל עוד המשחק רץ.

שאלה: האם Red Alert עבור דוס יפעל תחת חלונות 95?

תשובה: כן. ענה עיין בתחילת החוברת בחלק ה-דן בהתקנת גרסת הדוס של המשחק תחת חלונות 95.

שאלה: המשחק עדיין אינו עובד. מה לעשות?

תשובה: ראשית, עיין בקובץ README.TXT או README.WRI. אם זה לא עוזר, התקשר לתמיכה הטכנית שלנו.

תמיכה טכנית דרך Westwood

Email: customer_support@vie.co.uk
support@westwood.com

WWW: www.vie.co.uk/vie
www.westwood.com

FTP: ftp.westwood.com

תמיכה טכנית במיראז'

לקוח יקר!

אנו, מחלקת התמיכה הטכנית ומחלקת איכות ובקרה, בדקנו את המוצר בקפדנות. מצאנו את המוצר ללא תקלות טכניות, כמובן כל עוד המחשב שברשותך עומד בדרישות המשחק, כפי שמצויינות על-גבי האריזה.

במידה, ואכן תמצא לנכון ליידע אותנו בתקלה זו או אחרת, נשמח לקבל את פנייתך! לפני שתפנה לקבלת תמיכה טכנית, קרא בבקשה את חוברת ההדרכה המצורפת למשחק. נסה לאסוף מידע רב ככל האפשר על מערכת המחשב שלך (כרטיסי מסך, קול וכו'). במידה והתקבלה הודעת שגיאה בהפעלת המשחק, אנא העתק אותה על דף נייר, לפני שתתקשר.

מחלקת השרות ללקוחות עומדת לשירותך בימים א' - ה' בין השעות 09:00 - 20:00

וביום ו' בין השעות 09:00 - 14:00

טלפון: 03-5613944

פקס: 03-5614414

E-mail: mirage_s@netvision.net.il

כתובת: החשמונאים 105 ת"א 67133

פורום התמיכה הטכנית באתר האינטרנט עומד לשירותך 24 שעות ביממה.

כתובת האתר: <http://www.mirage.co.il>

תודה רבה,

צוות התמיכה הטכנית
צוות איכות ובקרה
מיראז' מולטימדיה

פתרון בעיות ברשת ובחיבור סריאלי

פתרון בעיות כלליות עבור משחק רשת

אתה צריך חיבור רשת ופרוטוקול רשת תואם IPX הקשור לכרטיס מתאם הרשת שלך. האפשרות למשחק רשת מוסתרת אם המחשב לא מאתר התקן IPX. בדוק אצל אחראי הרשת שלך כדי לגלות האם הרשת שלך תומכת ב-IPX ולבקש לשנות תצורה של ההתקנים כדי שיפעלו על המחשב שלך.

התנגשות שקע IPX: יש אפשרות שיישום רשת אחר משתמש במספר שקע אשר מתנגש עם Red Alert.

חלונות 95: תוכל לנסות להשתמש ב-SETUP עבור חלונות 95 כדי לשנות את מספר השקע של Red Alert. בחר מספר בין 0-16383 כדי לשנות את מספר השקע (ודא כי כל משתתפי המשחק משתמשים באותו מספר).

דוס: תחת דוס תוכל לשנות את השקע משורת הפקודה (הקש RA-SOCKERXXXX, כאשר XXXX הוא מספר בין 0 ל-16383). ודא כי כל משתתפי המשחק משתמשים באותו מספר.

LAN עם תנועה: אם אתה מחובר לרשת מקומית יחד עם הרבה משתמשים היוצרים פקקים על הרשת יש אפשרות שהמשחק יצא מתזמון. אם זה קורה, תיבת דו שיח שגיאה תראה לך ש-Red Alert יצא מתזמון.

כרטיס רשת איטי או פגום: יש אפשרות שכרטיס האתרנט שלך גורם לבעיות בתמסורת חבילות, עקב התקנה לקויה, חיווט לקוי, או התקני תוכנה בקונפיגורציה לא נכונה. יתכן ולא תבחין בכך בשימוש רגיל עקב טכניקות של תיקון שגיאות ביישומים שאינם בזמן אמת. Red Alert הוא יישום קריטי בזמן, ולכן יתכן ותגלה ירידה בתפקוד המשחק ו/או שגיאות מחוץ לסינכרוניזציה.

בעיות נתבים: אם ישנם 2 או יותר שחקנים בצדדים מנוגדים של נתב רשת, יתכן ותהיינה השהיות או אבדן חבילות. אנו ממליצים לא לשחק כך היות והביצועים של Red Alert, שרתים, נתבים ומרכיבי רשת אחרים עלולים להיות מושפעים.

פתרון בעיות כלליות עבור משחק סריאלי

אם יש לך מודם חיצוני ודא כי הוא דולק וכי הכבלים (טורי וטלפון) מחוברים למחשב שלך. תחת דוס אין קוד גילוי אוטומטי עבור מודמים כך שעלייך לוודא שה-COM, IRQ ו-PORT שלך מוגדרים נכונה. המודם שלך צריך להיות מכוון למהירות של האדם איתו אתה מתחבר.

מחרוזת אתחול: הביצועים של המשחק על פני המודם משתנים בהתאם לסוג המודם. אנו מוצאים שבהינתן שיחת טלפון נקיה מרעשים המשחק עובד טוב יותר כאשר מבטלים את האפשרויות **תיקון שגיאות מודם** ו**דחיסת נתונים**. במקרים נדירים אתה עשוי לקבל תוצאה טובה יותר כאשר אפשרויות אלו פעולות. אנא, קרא את חוברת ההוראות של המודם שלך עבור מידע נוסף על מחרוזות אתחול. Red Alert תומך במחרוזות אתחול מודם רב קוויות ע"י שימוש ב"("ק) אנכי או "צינור" להפרדה בין שורות. תחת חלונות 95 אנו מכבים אוטומטית את האפשרויות הנ"ל.

שיחה ממתניה: אם יש לך אפשרות לשיחה ממתניה ושיחה נכנסת, החיבור שלך עלול להתנתק. לצורך ביטול אפשרות זו עלייך לבקש זאת במפורש מבזק.

סכנת אפילפסיה

אנשים מסוימים רגישים להתקפים אפילפטיים או לאיבוד הכרה כאשר הם נחשפים להבזקי אור או לתבניות אור בחיי היום-יום.
אנשים אלה עלולים ללקות בהתקף בעת צפייה בדמויות טלוויזיוניות או בעת שימוש במשחקי וידאו שונים. התקף זה עלול להתרחש גם אם אותו אדם אינו מראה סימני אפילפסיה או התקפים אפילפטיים בעברו הרפואי.
אם אתה או מישהו במשפחתך סבל בעבר מתסמינים הקשורים לאפילפסיה (התקפים או אובדן הכרה) בעת חשיפה להבזקי אור, היוועצו ברופא המשפחה לפני שתשחקו במשחק זה.
אנו ממליצים שההורים ישגיחו על ילדיהם בעת השימוש במשחקי וידאו. אם בעת משחק וידאו אתה או יליך מגלים אחד או יותר מהתסמינים הבאים: אבדן הכרה, חוסר התמצאות במרחב, עוויתות או תזוזות בלתי רצוניות, הפסיקו מיד את המשחק והיוועצו ברופא שלכם.



Westwood
STUDIOS

© 1996 Virgin Interactive Entertainment
Command & Conquer: Red Alert is a
trademark of Westwood Studios, Inc.
©1995, 1996 Westwood STUDIOS, inc. All
rights reserved.

Distributed by Virgin Interactive
Entertainment (Europe) Ltd.



כל הזכויות לגרסה העברית שמורות למידאוי מולטימדיה בע"מ